



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Faculdade de Artes e Letras
Departamento de Comunicação e Artes

Ilustração do Dia: Projeto de Ilustração

Patrícia dos Santos Amaral

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof^a Doutora Catarina Moura

Covilhã, outubro de 2016

Agradecimentos

Ao longo deste percurso, como em qualquer outro percurso, foram muitos os embaraços que se fizeram sentir e que ainda assim asseguraram que finalizasse esta etapa tão importante da minha vida. De seguida, quero agradecer a todos aqueles que de alguma forma ajudaram-me a alcançar esta meta.

As primeiras palavras de agradecimento são para os meus pais pelo apoio manifestado de todas as maneiras e por nunca colocarem limites às minhas escolhas.

Ao meu irmão, pelo apoio e incentivo constante.

Ao Jorge, pelas palavras maravilhosas, pelo encorajamento e pela companhia insubstituível ao longo deste capítulo.

Uma palavra de agradecimento à Carminho pela ajuda e apoio, pelas correções e conselhos.

Ao Tiago, por toda a disponibilidade e pela ajuda e apoio ao meu trabalho.

Agradeço, também, a todos os meus verdadeiros amigos pelas palavras de conforto e por todo o apoio que demonstraram durante este meu percurso.

Não poderia passar sem deixar uma palavra de agradecimento e de amizade às minhas amigas e colegas Beatriz Ferreira, Maria Nunes e Paulina Fonseca, por toda a cumplicidade.

Em último, e não menos importante, quero expressar o meu agradecimento à Professora Doutora Catarina Moura pelo profissionalismo, transparência, dedicação, inspiração e muito mais.

Obrigada!

Resumo

O presente relatório de projeto tem como principal objetivo centrar a nossa atenção em torno do tema da ilustração e das possibilidades da sua linguagem. Descreveremos assuntos como o seu presente contexto ou ainda o seu sentido de retrospectão e transição verificado ao longo do tempo. Falar sobre ilustração implica, igualmente, falar sobre a complexa e misteriosa relação entre imagens e narrativas. Reconhecemos que nem tudo o que se pensa passa pelas palavras tornando estas, por vezes, pouca sonoras. Surge, deste modo, a imagem enquanto complemento dessas mesmas palavras.

Apresentaremos, ainda, o projeto visual designado Ilustração do Dia, desenvolvido desde o dia 1 de janeiro de 2016 até ao dia 30 de junho do mesmo ano, sem nenhum dia de pausa ou interrupção. A ideia principal deste projeto consiste em realizar uma ilustração por dia, a propósito de algum objeto que represente esse mesmo dia, de forma a criar um exercício contínuo e progressivo. Assim sendo, este ensaio visual corresponde, precisamente, a 182 ilustrações finais representativas dos 182 dias do seu período de criação. Neste âmbito, abordaremos o seu processo bem como os resultados obtidos de todo o trabalho realizado.

Desta forma, o presente relatório, além de refletir os conceitos chave da investigação efetuada e de apresentar o projeto visual desenvolvido, concedeu a oportunidade de consolidar conhecimentos e de aumentar a experiência pessoal no campo da ilustração.

Palavras-chave

Ilustração, interpretação, imagem, narrativa, criação.

Abstract

The purpose of the present project report is to focus our attention on the topic of illustration and the scope of its language. We will describe subject matters such as its present context or even the meaning of the retrospection and transition occurred throughout the time. Discussing illustration leads, equally, to discussing the complex and mysterious relationship between images and narratives. We acknowledge that not everything that is thought can be put into words making them, at times, quite soundless. Thus the image works necessarily as a complement to these same words.

We will also present the visual project named Illustration of the Day, developed thoroughly from the 1st of January 2016 to the 30th of June of the same year, without any day of pause or interruption. The main goal of this project consists of carrying out an illustration per day, motivated by some object that somehow represents that same day, as a way of creating a continuous and gradual exercise. Therefore, this visual experiment corresponds, precisely, to 182 final illustrations each representing this 182-day creation period. Consequently, we will approach its process as well as the outcome that has derived from all the work that was accomplished.

For this reason, the present report, besides reflecting the key concepts of the study carried out and presenting the developed visual project, granted the opportunity to consolidate knowledge and to increase the personal experience in the field of illustration.

Keywords

Illustration, interpretation, image, narrative, creation.

Índice

Agradecimentos	v
Resumo	vii
Palavras-chave	vii
Abstract	ix
Keywords	ix
Índice	xi
Lista de Figuras	xiii
Lista de Tabelas	xvii
Introdução	1
1. Objetivos	2
2. Metodologia	3
3. Cronograma	4
4. Estrutura do Relatório	5
Capítulo 1: Ilustração	9
1.1. Comunicação Visual	9
1.2. O Desenho	28
1.3. O que é uma ilustração?	34
1.4. Quem é o ilustrador?	44
1.5. O que é um projeto de ilustração?	54
Capítulo 2: Projeto Desenvolvido - Ilustração do Dia	61
2.1. Apresentação	61
2.2. Projeto	63
2.2.1 Pesquisa Visual	69
2.2.2 Conceito	77
2.2.3 Linguagem Técnica	79
2.2.4 Realização	81
2.3. Conclusão Parcial	84
Conclusão	87
Referências Bibliográficas	91
Livros	91
Documentos Online	91
Sítios Web	92
Anexo	95

Lista de Figuras

Figura 1 - Galeria Dama Aflita, Fotografia	12
Figura 2 - Feira de Fanzines, Fotografia	17
Figura 3 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	18
Figura 4 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	19
Figura 5 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	19
Figura 6 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	20
Figura 7 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	20
Figura 8 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	21
Figura 9 - <i>Zine 2 - Ó! Edições</i>	21
Figura 10 - <i>Cat Tattoo Design</i>	23
Figura 11 - <i>Cat Tattoo Design</i>	23
Figura 12 - <i>Espigar nas Gentes</i>	24
Figura 13 - <i>Espigar nas Gentes</i>	24
Figura 14 - <i>Window design séries about Portugal, in a positive...</i>	25
Figura 15 - <i>Window design séries about Portugal, in a positive...</i>	25
Figura 16 - <i>Tiger-Cat and Friends</i>	26
Figura 17 - <i>Tiger-Cat and Friends</i>	26
Figura 18 - <i>Mountain Series</i>	27
Figura 19 - <i>Mountain Series</i>	27
Figura 20 - <i>Mountain Series</i>	27
Figura 21 - <i>Encyclopédie</i> , Dennis Diderot e d'Alembert, Paris, 1751	36
Figura 22 - Frontispício da obra <i>Encyclopédie</i> , Dennis Diderot e d'Alembert, Paris, 1751	36
Figura 23 - <i>Why Illustrations aid understanding</i> , David Kirsh	40
Figura 24 - <i>Why Illustrations aid understanding</i> , David Kirsh	41
Figura 25 - <i>Why Illustrations aid understanding</i> , David Kirsh	41
Figura 26 - Ilustração de Cristina Sampaio, 2013	48
Figura 27 - Rafael, <i>Escola de Atenas</i> , 1508-1511, Palácio do Vaticano, Roma	51
Figura 28 - Ilustração de Wasted Rita	53
Figura 29 - Catarina Sobral, Fotografia	55
Figura 30 - <i>1 janeiro 2016</i>	63
Figura 31 - <i>2 janeiro 2016</i>	63
Figura 32 - <i>3 janeiro 2016</i>	64
Figura 33 - <i>4 janeiro 2016</i>	64
Figura 34 - <i>5 janeiro 2016</i>	64
Figura 35 - <i>6 janeiro 2016</i>	64
Figura 36 - <i>7 janeiro 2016</i>	64

Figura 37 - 8 <i>janeiro</i> 2016	64
Figura 38 - 9 <i>janeiro</i> 2016	65
Figura 39 - 10 <i>janeiro</i> 2016	65
Figura 40 - 11 <i>janeiro</i> 2016	65
Figura 41 - 12 <i>janeiro</i> 2016	65
Figura 42 - 13 <i>janeiro</i> 2016	65
Figura 43 - 14 <i>janeiro</i> 2016	65
Figura 44 - 15 <i>janeiro</i> 2016	66
Figura 45 - 16 <i>janeiro</i> 2016	66
Figura 46 - 17 <i>janeiro</i> 2016	66
Figura 47 - 18 <i>janeiro</i> 2016	66
Figura 48 - 19 <i>janeiro</i> 2016	66
Figura 49 - 20 <i>janeiro</i> 2016	66
Figura 50 - 21 <i>janeiro</i> 2016	67
Figura 51 - 22 <i>janeiro</i> 2016	67
Figura 52 - 23 <i>janeiro</i> 2016	67
Figura 53 - 24 <i>janeiro</i> 2016	67
Figura 54 - 25 <i>janeiro</i> 2016	67
Figura 55 - 26 <i>janeiro</i> 2016	67
Figura 56 - 27 <i>janeiro</i> 2016	68
Figura 57 - 28 <i>janeiro</i> 2016	68
Figura 58 - 29 <i>janeiro</i> 2016	68
Figura 59 - 30 <i>janeiro</i> 2016	68
Figura 60 - 31 <i>janeiro</i> 2016	68
Figura 61 - <i>I am a Collector</i>	70
Figura 62 - <i>Chopstick Wrappers</i>	70
Figura 63 - <i>Kingdom</i>	71
Figura 64 - <i>Receipts</i>	72
Figura 65 - <i>Day 40/100 #freefridays</i>	73
Figura 66 - <i>Day 40/100 #freefridays</i>	73
Figura 67 - <i>Day 41/100 #microcosmmondays</i>	73
Figura 68 - <i>Day 41/100 #microcosmmondays</i>	73
Figura 69 - <i>Day 42/100 #fursdays</i>	74
Figura 70 - <i>Day 42/100 #fursdays</i>	74
Figura 71 - <i>Day 43/100, #freefridays</i>	74
Figura 72 - <i>Day 43/100, #freefridays</i>	74
Figura 73 - <i>Day 49/100 #microcosmmondays</i>	74
Figura 74 - <i>Day 49/100 #microcosmmondays</i>	74
Figura 75 - 8.22 <i>mon Boomerang</i>	75
Figura 76 - 8.23 <i>tue Thrill rides</i>	75

Figura 77 - 8.24 wed <i>GODZILLA?</i>	75
Figura 78 - 8.25 thu <i>Iceland</i>	75
Figura 79 - 8.26 fri <i>Coral reef</i>	76
Figura 80 - 8.27 sat <i>Fountain</i>	76
Figura 81 - 8.28 sun <i>Rhythmical cooking</i>	76
Figura 82 - 8.29 mon <i>Thwomp</i>	76
Figura 83 - 8.30 tue <i>Rainy day</i>	76
Figura 84 - 8.31 wed <i>Study park</i>	76
Figura 85 - 18 fevereiro 2016	77
Figura 86 - 18 março 2016	77
Figura 87 - 1 janeiro 2016	79
Figura 88 - 30 junho 2016	79
Figura 89 - 18 abril 2016	80
Figura 90 - 18 junho 2016	80
Figura 91 - 26 fevereiro 2016	82
Figura 92 - 27 fevereiro 2016	82
Figura 93 - 11 maio 2016	82
Figura 94 - 12 maio 2016	82
Figura 95 - 9 março 2016	83
Figura 96 - 10 março 2016	83
Figura 97 - 11 março 2016	83
Figura 98 - 12 março 2016	83
Figura 99 - 1 fevereiro 2016	84
Figura 100 - 1 maio 2016	84

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Cronograma I	4
Tabela 2 - Cronograma II	57

Introdução

“A arte é um esquivar-se a agir, ou a viver. A arte é a expressão intelectual da emoção, distinta da vida, que é a expressão volitiva da emoção. O que não temos, ou não ousamos, ou não conseguimos, podemos possuí-lo em sonho, e é com esse sonho que fazemos arte.”

Fernando Pessoa¹

Este relatório tem como objetivo refletir sobre o projeto intitulado Ilustração do Dia realizado a partir do dia 1 de janeiro de 2016 até ao dia 30 de junho do mesmo ano, de forma contínua, no âmbito da disciplina de Projeto do 2º ciclo do curso de Design Multimédia da Universidade da Beira Interior.

O principal motivo para desenvolver um projeto sobre ilustração deve-se a um interesse e a um entusiasmo individual pelo próprio tema. Procurar e investigar o objeto de estudo, selecionar e analisar informação, descobrir e conhecer novas possibilidades em torno desta matéria, eram alguns dos métodos e objetivos a cumprir. Mas, mais do que um processo de trabalho, o projeto Ilustração do Dia propunha-se a criar algo diferente através da procura de novas formas e conceitos. Este era, assim, o momento ideal e a oportunidade certa para vivenciar uma experiência única e indispensável, capaz de aumentar o leque de conhecimentos e ambições pessoais.

Geralmente, uma das tarefas mais exigentes durante um projeto de desenho ou ilustração com um período de desenvolvimento delimitado corresponde à capacidade em conseguir orientar e manter rumo ao próprio processo de trabalho em si. Para impedir isto de se suceder e romper com a norma estabelecida definiu-se, antecipadamente, um trajeto o qual iria ser percorrido de maneira pontual e rigorosa. Daí, as 182 ilustrações finais do projeto visual coincidirem com os 182 dias da sua fase de gestação.

Uma das características de um projeto sobre ilustração, ou até de um projeto sobre outro tema, é a capacidade de ultrapassar eventuais fragilidades que possam surgir ao longo de todo o processo de trabalho. Não só por ajudar, desde cedo, a definir um percurso mais prático e proveitoso como a demarcar e a organizar todos os componentes que constituem o plano do projeto. Assim, o principal obstáculo enfrentado ou, melhor dizendo, o grande desafio que surgiu foi o de encontrar tempo para trabalhar nas mini ilustrações ao longo de 6 meses, de forma linear e contínua. No entanto, este é um desafio que se revela

¹ Fonte: PESSOA, Fernando (2015). *Livro do Desassossego*. 7ª edição. Porto: Assírio & Alvim.

contraditório na medida em que a própria ideia de criar “mini” ilustrações, num formato reduzido, deve-se ao objetivo de desenhar todos os dias, uma vez por dia, longe de aparentes justificações sobre falta de tempo.

1. Objetivos

Estabelecer os objetivos e a forma como os mesmos vão ser aplicados é fundamental desde o início do projeto onde a estrutura e o planeamento são considerados a primeira fase de observação e construção do longo caminho que se acerca.

Deste modo, rapidamente se sublinharam alguns aspetos cruciais para se efetuar um percurso de trabalho benéfico e produtivo, tais como:

- Comunicar de forma interativa com o coordenador;
- Compartilhar ideias, conhecimentos e dificuldades;
- Desenvolver capacidades de pesquisa e de planificação de trabalho;
- Praticar e desenvolver potencialidades técnicas;
- Explorar a criatividade e a originalidade;
- Ter qualidade ou espírito de iniciativa;
- Ter proximidade com a realidade atual da ilustração;
- Ter sentido de responsabilidade, organização e dever;
- Alcançar ou cumprir todos os objetivos definidos e averiguar os resultados.

Por outro lado, num contexto mais prático, a necessidade de desenvolver e acrescentar capacidades técnicas e criativas relacionadas com a área da ilustração destacou, igualmente, alguns objetivos específicos:

- Aplicar e desenvolver um processo de trabalho pertinente e vantajoso;
- Desenvolver a capacidade de orientação do plano de trabalho;
- Desenvolver competências técnicas de desenho e pintura;
- Assegurar uma ordem cronológica em relação ao trabalho ilustrado;
- Enriquecer e dominar conhecimentos técnicos na área da ilustração;
- Manter um raciocínio coerente na concepção do trabalho;
- Manter uma ligação propícia com o projeto desenvolvido;
- Aplicar e desenvolver a capacidades de resposta;
- Proporcionar uma análise crítica em relação ao projeto desenvolvido.

Empregar todas estas tarefas acima referidas foi, na realidade, um ponto essencial e decisivo durante a realização do projeto. Não só era uma forma de ajudar a cumprir os objetivos pretendidos como, também, facilitava o alcance de resultados positivos. Todavia, é importante considerar que contratempos existem e, por isso, há sempre a possibilidade de algum impedimento ou inconveniência. Ou seja, é possível ocorrerem alterações da metodologia de trabalho ou da estratégia utilizada ao longo do desenvolvimento de um

projeto de ilustração. E, o facto de isso poder acontecer não quer dizer que retire valor ao plano do trabalho realizado. Resta-nos, na verdade, saber improvisar e reparar a situação através de correções. O método aplicado no projeto não é algo que tenha de continuar ou permanecer do modo como está ou que não possa sofrer alterações. É, pelo contrário, algo que pode ser mudado caso se justifique ou se encontre uma variante melhor do processo. Portanto, consideremos antes o método de trabalho enquanto um estímulo, um impulso que visa procurar e descobrir novas formas.

2. Metodologia

A metodologia ou o processo de trabalho estabelecido para o desenvolvimento do projeto corresponde às diversas etapas que se sucederam para se alcançar o resultado final deste ensaio visual. Trabalhar no âmbito de projeto implica, necessariamente, elaborar uma planificação através da criação de um método para se atingir um determinado fim.

Sem exceções, para a realização deste relatório de projeto bem como do próprio projeto em si foi realizado, em primeiro lugar, um plano de trabalho que define todas as tarefas a concretizar de forma organizada e sequencial. Decidimos, desde cedo, que queríamos relacionar o projeto com o tema da ilustração e, por isso, era urgente começar a aprofundar o seu contexto na medida em que já se tinha um conhecimento prévio. A pesquisa teórica e prática bem como a organização da mesma foi, antes de mais, uma ocasião imprescindível e anterior ao desenvolvimento do projeto. Não só nós deu a conhecer melhor a atualidade da ilustração como o seu sentido de autonomia e evolução ao longo do tempo. Encontrámos, além disso, alguns autores e ilustradores repletos de energia e imaginação, com ideias bastante originais e trabalhos inspiradores.

Posteriormente à fase de investigação, sabíamos que o projeto visual seria, sobretudo, uma tentativa ou um ensaio sobre criatividade. Seria, ainda, uma experiência autobiográfica capaz de narrar ocasiões ou vivências do dia a dia segundo uma assinatura muito pessoal. Assim, este era um projeto que não se podia adiar mais e, por isso, começámos desde logo por traçar a sua rota através de prazos e datas. Entre setembro e dezembro de 2015, estava decidido que esses eram meses dedicados à leitura de capítulos sobre o tema definido. Entretanto, o ano 2016 aproximava-se e concordámos que nada melhor do que precisamente um dia número um para se iniciar algo novo. Determinámos que a ideia principal do projeto de ilustração seria criar um exercício em torno do desenho que fosse metódico, contínuo e adequado às características do mesmo. Na realidade, foi assim que se sucedeu. Entre o dia 1 de janeiro de 2016 até ao dia 30 de junho de 2016, a realização de uma ilustração por dia, sobre um determinado objeto que definisse esse mesmo dia, começou a dar corpo ao ensaio visual designado Ilustração do Dia e a responder, da melhor forma, às perguntas principais que se colocam neste relatório de projeto, nomeadamente, “o que é uma ilustração?” e “o que é um projeto de ilustração?”.

3. Cronograma

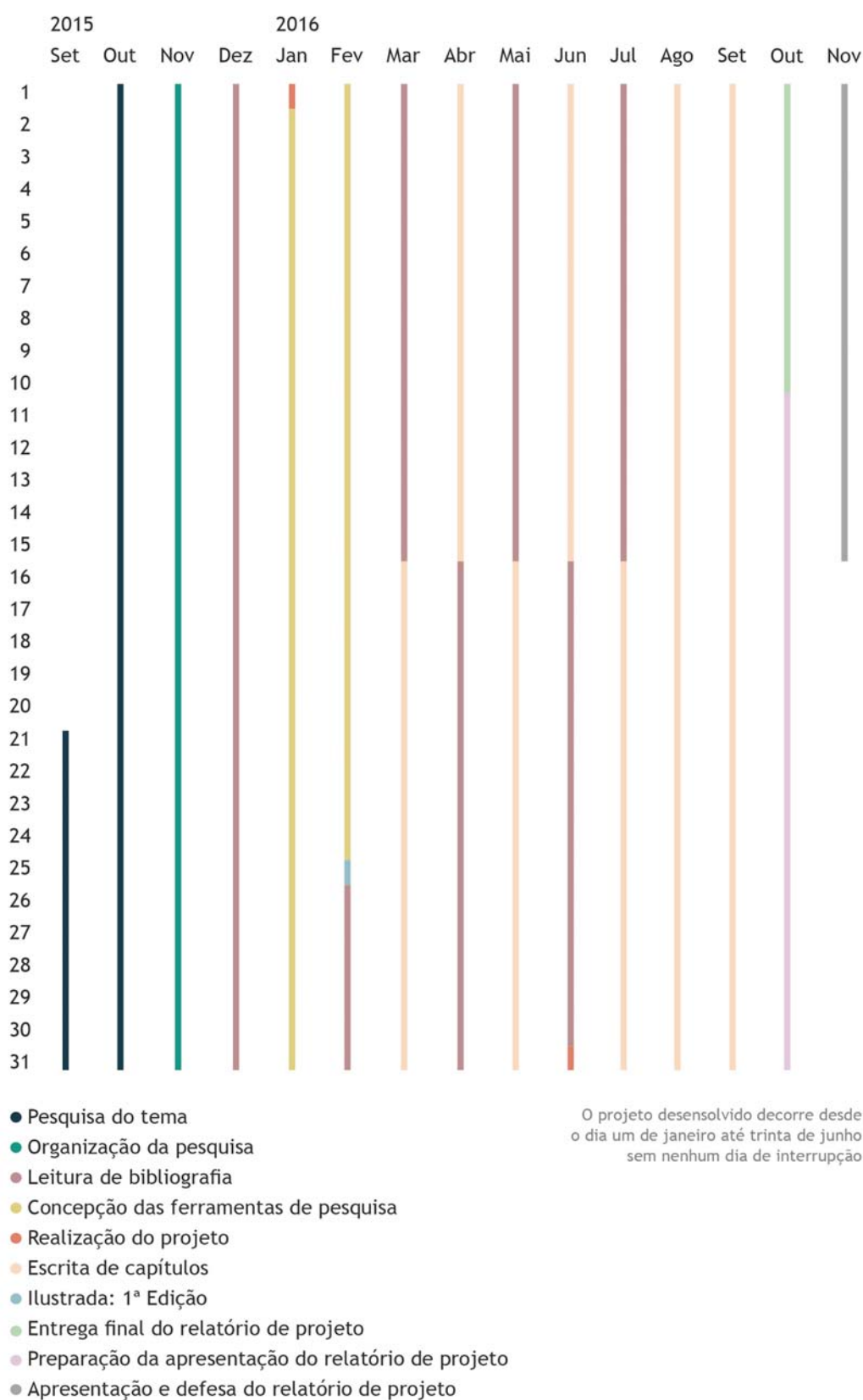


Tabela 1 - Cronograma I²

² Fonte: Autoria Própria

Como podemos observar, o cronograma ou o plano de trabalho foi realizado com o intuito de manter uma linha orientadora e organizada relativamente ao percurso concretizado. Verificamos que a duração do conjunto do relatório e do projeto desenvolvido corresponde, exatamente, a um ano inteiro de execução e desempenho. Desde o princípio que a divisão do trabalho ficou rigorosamente definida e igualmente repartida na medida em que enquanto a criação do projeto Ilustração do Dia se sucedeu ao longo de 6 meses de dedicação, como já tínhamos mencionado, a produção do relatório escrito resultou dos outros seis meses do seu período de duração. Por fim, o cronograma revelou ser, também, uma mais-valia para a definição da estrutura do relatório que vamos poder analisar já de seguida.

4. Estrutura do Relatório

No que diz respeito à estrutura do relatório do projeto, este encontra-se dividido em dois capítulos distintos, respetivamente, o teórico e o prático.

Assim, o primeiro capítulo, designado “Ilustração”, apresenta a vertente mais teórica do relatório a qual procura encontrar pontos chave do tema da ilustração que possam ser melhor consolidados. Primeiramente, abordaremos a relevância da comunicação visual nos dias de hoje, designando a sua definição e a forma como a mesma provoca ou chega até ao sujeito do olhar e da interpretação. Abordaremos, também, a definição de desenho e, principalmente, a definição daquilo que é ou daquilo que pode ser uma ilustração. Ou, melhor ainda, propomo-nos a averiguar o instante em que um desenho passa a ser considerado uma ilustração. Quem é o ilustrador é outra das questões a qual se procura responder através de reflexões e de pontos de vista de vários autores. Sabemos que a comunidade de ilustradores tem vindo a crescer de dia para dia e, por isso, é fundamental procurarmos conhecer a forma como os mesmos se têm vindo a afirmar através daquelas que são as suas histórias.

Relativamente ao segundo capítulo, intitulado de “Projeto Desenvolvido - Ilustração do Dia”, refere-se a todo o trabalho reproduzido ao longo do seu desenvolvimento e está repartido em três seções diferentes. A primeira seção corresponde, justamente, a uma breve apresentação do ensaio visual Ilustração do Dia onde são dadas a conhecer as suas principais ideias e intuições. A segunda seção descreve, ao pormenor e ordenadamente, os pontos cruciais que determinam o projeto desenvolvido, nomeadamente, a pesquisa visual realizada, o conceito introduzido, a linguagem técnica explorada e, ainda, o processo de trabalho aplicado. A terceira e última seção, por sua vez, antecipa uma conclusão prévia em torno da criação e dos resultados finais do projeto.

Todavia, não deixemos de mencionar o anexo apresentado em formato de CD situado no último espaço integrante deste relatório. No mesmo CD, constam, as 182 ilustrações finais, diárias, contínuas e minuciosas, realizadas ao longo dos seis meses correspondentes

à fase de produção do projeto. Assim, vamos poder apreciar e refletir sobre todas as ilustrações desenvolvidas, respetivamente, durante o mês de janeiro, fevereiro, março, abril, maio e junho de 2016.

Finalmente, consideremos que a estrutura do relatório de projeto foi bastante refletida e devidamente ajustada ao seu contexto. Procurámos ser coerentes e ponderados naquilo que se refere ao modo de como o mesmo é construído e organizado, tal como tentámos manter uma relação de equilíbrio e harmonia entre os vários elementos existentes. Com este relatório pretendemos clarificar os conceitos chave da investigação desenvolvida em torno da área da ilustração e, também, demonstrar e explicar todas as etapas do projeto, desde a sua concepção até à sua apreciação final. O relatório de projeto representa, além disso, a peça ideal de ligação entre a parte teórica e a prática. Posto isto, encontram-se reunidas todas as condições necessárias de conhecimento do presente objeto de estudo.

Capítulo 1: Ilustração

1.1. Comunicação Visual

Para darmos início ao primeiro subcapítulo, comecemos por abordar a origem etimológica de comunicação, o seu conceito e a forma como é entendida por alguns autores. Devido ao contexto em que nos encontramos, a ação de comunicar surge dentro da área do visual e, por isso, evidenciaremos um género de comunicação não verbal. Trata-se, mais propriamente, de comunicação visual enquanto um ensaio sobre sensações.

Primeiramente, a palavra “comunicação” significa “ação de participar” e, etimologicamente, vem do latim *communicatione*-. Segundo o Dicionário Porto Editora (2015: 393), o termo “comunicação” é definido como “ato ou efeito de comunicar; troca de informação entre indivíduos através da fala, da escrita, de um código comum ou do próprio comportamento; o facto de comunicar e de estabelecer uma relação com algo ou alguém; relação; correspondência; o que se comunica; mensagem; informação; aviso; anúncio; meio técnico usado para comunicar; transmissão; capacidade de entendimento entre as pessoas através do diálogo; passagem de um local a outro; acesso; via”.

Ainda no Dicionário Porto Editora (2015: 1652), a palavra “visual” apresenta-se como “referente à vista ou à visão; visório; aparência de uma pessoa ou de uma coisa”.

Curiosamente, no Dicionário Online de Português, é possível verificarmos o significado de “comunicação visual” que é definida como “forma de comunicação de ideias por meio de elementos visuais, tais como gráficos, desenhos, fotografias e vídeos: a arquiteta sugere utilizar cores e outros elementos de comunicação visual; área do conhecimento que estuda a transmissão e recepção de mensagens por meio de elementos visuais” (Dicionário Online de Português, 2016: s.f. “comunicação visual”).

Ao retrocedermos até ao período da pré-história, podemos confirmar que os primeiros seres humanos começaram a comunicar entre si através de uma espécie de linguagem visual ou, melhor referindo, através da arte rupestre. O termo “arte rupestre” utiliza-se para designar as figuras encontradas no interior de cavernas pré-históricas e é distinguida em dois tipos: a pintura rupestre e a gravura rupestre. Normalmente, estas representações correspondem a animais, pessoas, vegetais ou a outras formas menos concretas mas igualmente interessantes. Assim, os homens primitivos comunicavam visualmente através de pinturas e gravuras nas paredes e nos tetos das suas escuras cavernas ou até mesmo sobre outras superfícies no exterior. Possivelmente, a comunicação visual terá sido a origem da ilustração tal como a ilustração terá sido o princípio da comunicação visual.

Comunicar é, antes de mais, informar, partilhar uma informação. E, existem duas formas de partilhar essa informação, ou através de signos verbais ou signos não verbais, ambos ricos em significados. Nomeadamente, comunicação visual corresponde à transmissão e à recepção de uma determinada mensagem e a visão é o meio de suporte utilizado: temos um emissor, um receptor e uma mensagem que procura ser decodificada. Essa mensagem, por sua vez, é transmitida por meio de signos não verbais, ou seja, comunica a partir de elementos visuais. Os signos não verbais ou os signos visuais podem ser compreendidos através de desenhos, imagens, fotografias, pictogramas, gestos, sinais, cores, entre outros. A expressão de signos visuais é, muitas vezes, mais eficiente do que a utilização de signos verbais. Uma imagem, por exemplo, alcança-nos de forma mais espontânea do que um texto verbal. Um texto verbal tem de ser lido e interpretado o que aumenta o risco de se poder cair em mal-entendidos.

Por conseguinte, apesar desta relação imediata que a imagem provoca com o sujeito da interpretação, não elimina a utilização de um código para a decifrar. Tal como acontece com um texto escrito, a “leitura” de uma imagem necessita do uso de uma linguagem. Neste caso, de uma linguagem visual com componentes visuais que precisam de ser compreendidos por aqueles que a formulam e, ainda, por aqueles que a interpretam.

Linguagem visual corresponde à utilização de símbolos gráficos para promover algum entendimento sobre um determinado assunto e, posteriormente, causar uma reação no sujeito da interpretação. Cada sujeito, por sua vez, dispõe de um conjunto mental de símbolos e conceitos, logo, a interpretação de uma imagem difere de pessoa para pessoa. Quanto mais imprecisa for uma imagem, maior será a distância do seu significado entre as pessoas, assim como quanto mais simples for uma imagem, mais facilmente será entendida com o mesmo sentido para a maioria das pessoas. Desta forma, a linguagem visual irá desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento intelectual dos indivíduos.

Como podemos verificar, tanto os signos verbais como os signos visuais revelam um certo grau de perplexidade e exigência. O que a comunicação visual tem a seu favor é o facto de poder ser vista e entendida por pessoas das mais variadas culturas tornando, assim, mais fácil a aproximação à própria comunicação.

Nos dias de hoje, a comunicação é o nosso grande desafio. Somos diariamente confrontados com mensagens visuais claras, cativantes e repletas de significados. A cultura visual tornou-se, incontornavelmente, no autêntico slogan da moda. Deste forma, comunicação e ilustração representam dois termos que não podem separados. Sublinhemos que o conceito de ilustração é principalmente sobre comunicação.

Comunicação visual é a representação da forma como se entende alguma coisa e, portanto,

como se sente isso. É o que relaciona, no caso da ilustração, o ilustrador com a imagem. É, também, uma das medidas para o sucesso de uma ilustração. Mas, quão favorável ou quão perigoso isso se pode tornar? Existe alguma maneira particular para se comunicar através de uma ilustração?

Através de uma ilustração, um ilustrador pode criar harmonia e entendimento ou conflito e inconformidade. Pode, por outro lado, criar uma relação de amor ódio entre as ilustrações e os indivíduos. Qualquer abordagem é igualmente válida.

Uma ilustração é algo que nos é exterior, está “fora” de nós, que não a conseguimos alcançar realmente e é isso que a torna interessante. Porém, esta também é a razão a qual leva um determinado sujeito a pensar sobre ela de uma forma um pouco suspeita ou duvidosa.

Se estivermos com atenção, um ilustrador pode e consegue virar o mundo do avesso desde que provoque, de alguma forma, agitação no interior das pessoas. É necessário “viver” dentro das pessoas, inspirá-las através de histórias que precisam de ser contadas. Ilustrar é, realmente, uma forma de comunicação. É como se estivéssemos a “pensar alto”, como se costuma dizer.

À partida, uma ilustração tem como objetivo comunicar uma mensagem ou ideia de um determinado texto verbal e, por essa razão, uma ilustração é realizada com o intuito de acompanhar esse mesmo texto. No entanto, é importante acentuar que a ilustração tem vindo a assumir cada vez mais uma posição de autonomia. Dito por outras palavras, uma ilustração não nasce, necessariamente, de um qualquer conteúdo verbal para se poder afirmar enquanto “ilustração”.

É verdade que as galerias destinadas à ilustração e ao desenho têm vindo a aumentar de maneira significativa. Estas galerias constituem uma forte influência para o crescimento do número de ilustradores e possibilitam, aos mesmos, experimentar e aprimorar as suas capacidades técnicas e individuais. Neste contexto, o autor Mário Moura (2010) reflete:

“Existe assim um lado institucional da ilustração que faz dela a emanção de uma certa estrutura que forma e legitima certo tipo de profissionais.”³

A Galeria Dama Aflita, situada na cidade do Porto, é um ótimo exemplo de uma galeria direcionada para o desenho e para as ilustrações de autor.

³ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

“A Dama Aflita é uma galeria dedicada à Ilustração e ao Desenho, situada na rua da Picaria, nº84, Porto e promovida pela associação cultural homónima.

Tem como principal objectivo promover o desenvolvimento da Ilustração, do Desenho e dos seus autores.

Procura ligações entre actividades multidisciplinares onde a Ilustração e o Desenho são o principal motor, através de mostras e exposições regulares, assim como a criação de eventos satélite, tais como workshops, publicações, intervenções urbanas, entre outros.

A galeria da associação Dama Aflita privilegia a troca de experiências entre os diversos territórios de actuação da Ilustração, construída a partir de identidades locais e por fenómenos globais contemporâneos.”⁴

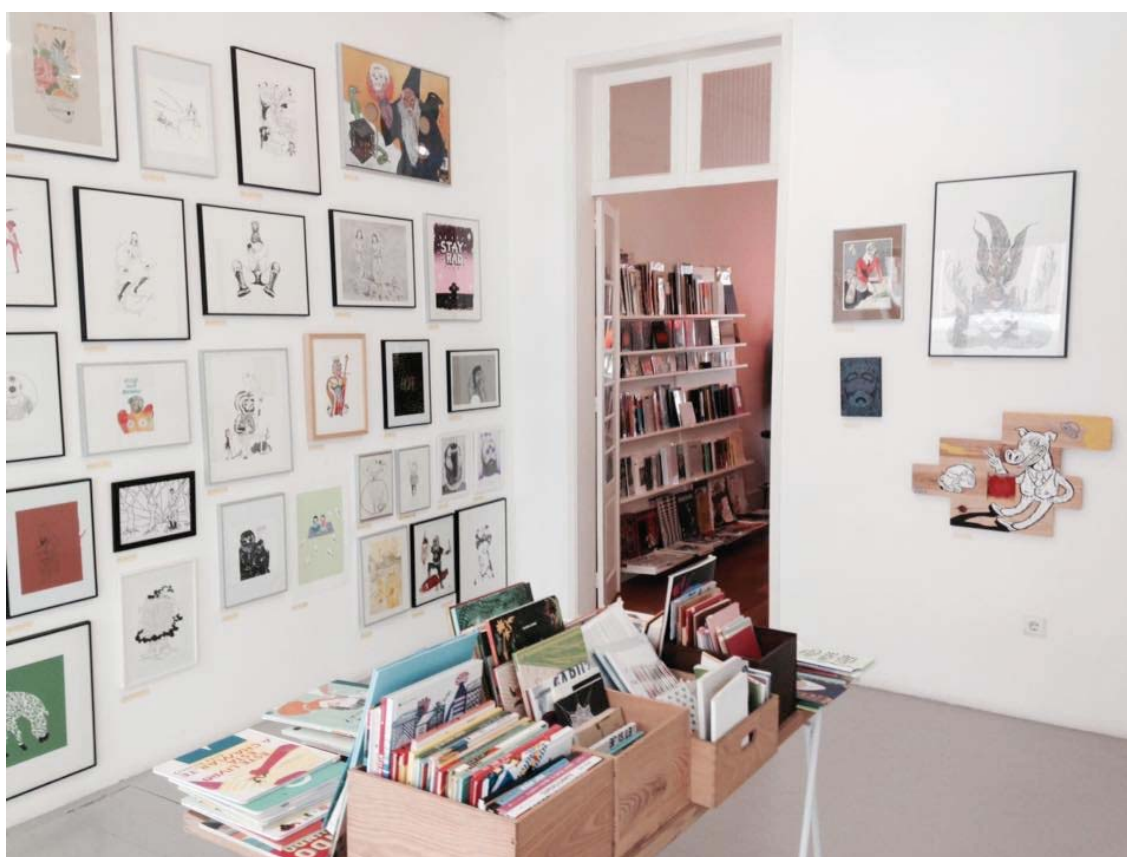


Figura 1 - Galeria Dama Aflita, Fotografia⁵

⁴ Fonte: http://www.damaaflita.com/?page_id=110

⁵ Fonte: <https://www.facebook.com/damaaflita/photos/a.121679191231713.19302.121638247902474/1069327663133523/?type=3&theater>

Mas, o que é isto de “ilustrações de autor”? São ilustrações realizadas por ilustradores e exibidas numa galeria dedicada somente à ilustração ou não. As mesmas ilustrações não têm de estar a acompanhar um texto escrito, pois, funcionam perfeitamente estando apenas expostas numa parede branca, por exemplo. Ou, dito de uma forma mais clara, uma ilustração exibida numa parede de uma galeria continua a ilustrar. Quem se refere a uma parede, refere-se também ao chão. Surge, assim, um certo dinamismo e interação entre a ilustração, o ilustrador e o espaço. É como se estes três elementos comesçassem a “dialogar”. E, é a partir deste momento que a ilustração afirma a tal postura autónoma, longe de compromissos.

Na verdade, ilustrar já não é só a tradução e a representação de uma narrativa, de uma música ou de um qualquer outro género verbal. É, também, a representação visual de um pensamento, desejo, crítica, ideia ou até mesmo de uma imagem mental criada através da visão. Aliás, é mais do que isso, ilustrar é uma possibilidade infinita de testar sensações e, posteriormente, colocá-las à prova. Desta formas, as galerias relacionadas com a área da ilustração representaram um papel crucial para a evolução e independência da mesma.

No entanto, é provável que outras perspetivas dirão que, a partir do momento em que uma ilustração é colocada na parede de uma galeria perde, de imediato, todo o seu estatuto. Ou seja, não é credível de interpretação. Certamente, este será um raciocínio fundado numa doutrina clássica que afirma que só se determina algo como ilustração mediante as suas características e condições. Esta é uma ideologia que permanece ilesa para alguns e que não deixa de ser igualmente válida.

A propósito de uma ilustração apresentada numa parede branca de uma galeria, abordemos a opinião de Mário Moura (2010):

“Muita gente dirá que, ao ser exposta na parede de uma galeria uma ilustração deixa, pura e simplesmente, de ser uma ilustração - pelo menos no sentido clássico. Naturalmente, isto é um argumento essencialista, que defende que algo só pode ser uma ilustração em circunstâncias muito precisas. Essas circunstâncias não incluem, por exemplo, o facto da grande maioria das publicações portuguesas dispensarem cada vez mais o recurso à ilustração, levando os ilustradores a redireccionarem os seus talentos para exposições e para formatos mais experimentais, o que pode até aperfeiçoar as suas qualidades.”⁶

⁶ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

Embora uma ilustração possa parecer muito bem numa parede branca de uma galeria específica sobre este tema, essa nunca foi a sua intenção. Alguns ilustradores ou até estudiosos revelam algumas dúvidas sobre o seu verdadeiro lugar. Aliás, esses mesmos ilustradores têm dúvidas sobre o lugar do seu próprio trabalho ilustrado, se deve estar instalado com ou sem texto, em galerias, em museus ou noutros lugares apropriados.

Segundo Jaleen Grove, em *Evaluating Illustration Aesthetically*, se recuarmos um pouco no tempo e pensarmos em artistas que desenvolveram a sua formação nas Belas Artes, mais precisamente antes da cultura visual se tornar na nova tendência da sociedade, estes podem nunca ter olhado para a ilustração enquanto uma disciplina que merece destaque, nem muito menos enquanto uma suposta profissão. Provavelmente, existirão artistas ou colecionadores, por exemplo, que nunca seguiram as novas tendências da moda e que mantêm uma postura convicta sobre as possibilidades ou os limites da ilustração. Falamos, evidentemente, de artistas que progrediram no mundo das artes de diferentes maneiras devido às suas profundas características bem traçadas.

Assim, é possível verificarmos diversas formas de se olhar para a ilustração. Existem aqueles que olham para a ilustração como apenas imagens que acompanham textos escritos, geralmente em livros. Outros pensam que é, simplesmente, uma imagem que se reproduz mecanicamente. Ainda há os que dizem que a ilustração é a representação e a explicação de uma narrativa trabalhada em duas dimensões. Cada uma das tentativas define o sentido da palavra “ilustração”. É claro que, existem muitas outras definições (e tentativas) possíveis que nós não mencionámos aqui.

Ainda sobre a relação entre ilustração e espaço, Mário Moura (2010) coloca as seguintes questões:

“O que se perde ao colocar uma ilustração numa parede ou reproduzindo-a num catálogo? Na maioria dos casos, perde-se muito pouco; mas alguns raros ilustradores perdem alguma coisa. Esses ilustradores pensam a ilustração não apenas como um desenho que representa um texto, mas como algo que o acompanha fisicamente, que partilha o mesmo suporte, adaptando o seu estilo à tipografia e paleta de cores de uma determinada publicação. Um dos meus exemplos favoritos é André Carrilho, que desenhava grandes formas sinuosas e escuras para casar com as Clarendon do antigo Y e usava um desenho mais delicado e colorido, sem grandes formas negras quando tinha que lidar com a Bodoni condensada do antigo Público.”⁷

⁷ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

A ilustração tem adquirido, cada vez mais, um papel de destaque ao longo dos anos. Neste momento, é uma área que continua em expansão e mesmo assim já tem poder, prestígio e exerce uma grande influência nos sujeitos do olhar. Na comunicação, por vezes, assume uma postura mais importante que o próprio texto na medida em que chega até nós de uma forma mais rápida e ativa. Uma ilustração tem a capacidade de salientar determinados conceitos, acontecimentos ou ações como se “ganhassem voz” e, por isso, alguns assuntos destacados por uma ilustração tornam-se bastante memoráveis. Por conseguinte, este protagonismo todo em torno da ilustração por parte dos meios de comunicação é recente. Ainda há poucos anos atrás, Mário Moura (2008) refletia sobre este assunto da seguinte forma:

“A imprensa escrita tem estado em crise desde há alguns anos - por causa da concorrência da televisão, rádio e internet, por causa da diminuição de receitas da publicidade - e tem cortado no que pode e no que não pode. Uma das primeiras coisas a ir embora, tendo em conta a velha hierarquia entre imagens e palavras, foi a ilustração, trocada pela opção mais barata e mais expediente da fotografia.”⁸

É verdade que existe uma linha bem definida que distingue o carácter da ilustração do carácter da fotografia. Na obra *A Câmara Clara* de Roland Barthes (2014: 13), o autor reflete sobre as qualidades da fotografia permitindo-nos, assim, visualizar essa distinção.

“Com efeito, uma determinada foto não se distingue nunca do seu referente (daquilo que representa), ou, pelo menos, não se distingue dele imediatamente ou para toda a gente (o que sucede com qualquer outra imagem, carregada à partida e por estatuto do modo como o objecto é simulado); perceber o significante fotográfico não é impossível (os profissionais conseguem-no), mas requer um segundo acto de saber ou de reflexão. Por natureza, a Fotografia (é necessário, por comodidade, aceitar este universal que, de momento, apenas remete para a repetição infatigável de contingência) tem qualquer coisa de tautológico: nela, um cachimbo é sempre um cachimbo, infalivelmente.”

A ilustração, na verdade, funciona enquanto um poderoso dispositivo de opinião muito mais eficaz do que a própria fotografia. Poderíamos ainda debater que uma fotografia também é uma ilustração, no entanto, estaríamos a entrar num “poço sem fundo”. Tanto o tema da ilustração como o da fotografia refletem uma quantidade inacabável de eventualidades. Entre a ilustração e a fotografia, ainda o autor Mário Moura refere:

“A ilustração tem uma relação menos directa, mais cerebral e intelectualizada com

⁸ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2008/12/11/o-que-se-passa-com-a-ilustracao/>

o seu assunto. O seu discurso pode aproximar-se ao discurso escrito, no sentido em que pode produzir analogias, metáforas, alegorias, que seria difícil obter numa fotografia sem manipulações ou encenações evidentes.”⁹

Então, longe de obstáculos e dificuldades, o caminho mais fácil é trocar a ilustração pela fotografia. Infelizmente, é possível que ainda hoje seja esta a realidade de alguns ilustradores. São condicionados, muitas vezes, por um certo tipo de comodismo por parte de alguém que não pretende assumir qualquer tipo de responsabilidades. Mas, será que ninguém se apercebe que ao fecharem o círculo da ilustração tornam-nos, simplesmente, mais “pobres”?

“Trabalhar profissionalmente como ilustrador em Portugal é uma tarefa desgastante e repetitiva. Para conseguir ganhar algum dinheiro é preciso conseguir produzir largas dezenas de trabalhos por mês. Este género de produção intensiva não deixa muito tempo para experimentar e, mesmo nos desenhadores mais rodados, leva necessariamente a fórmulas. Por outro lado, é raro um ilustrador lidar com um director de arte que lhe permita desenvolver o seu estilo, adaptando-o a uma determinada publicação - Jorge Silva é uma excepção, mas também ele anda afastado dos jornais. O mais comum é um ilustrador trabalhar para editores e jornalistas cuja única preocupação é preencherem, de uma forma ou de outra, as páginas. Deixados de lado, os ilustradores têm agora todo o tempo do mundo para experimentar. Podem dedicar-se ao mercado alternativo da ilustração de autor, afinando no processo o seu talento.”¹⁰

Os ilustradores, sob o contexto de uma nova realidade, viram-se obrigados a traçar novos planos para o seu trabalho. Podemos considerar alguns desses planos como as exposições, eventos, plataformas, publicações de carácter mais ensaísta, entre muitos outros.

Na verdade, cabe ao ilustrador, pronto a aderir e a experimentar novos meios, divulgar-se a si e ao seu próprio trabalho. Um ilustrador deve saber ultrapassar as barreiras que lhe são impostas, deve permanecer real e autêntico.

Neste contexto, o território da ilustração tem vindo a estender-se cada vez mais aos mais variados tipos de suportes. Já falámos nas paredes brancas das galerias dedicadas à ilustração enquanto meio alternativo. Falemos agora de um outro recurso igualmente significativo e, aparentemente, bastante utilizado por alguns ilustradores. Falemos de fanzines.

⁹ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2008/12/11/o-que-se-passa-com-a-ilustracao/>

¹⁰ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2008/12/11/o-que-se-passa-com-a-ilustracao/>

Sujeitos a procurar novas propósitos para os seus projetos, os ilustradores acolheram, de forma suscetível, os chamados fanzines. E o que significa este termo? Antes de mais, fanzine é uma publicação elaborada por e para pessoas que gostam de um determinado tema em comum. Trata-se de uma publicação com características simples, normalmente mais rebuscado no seu aspeto gráfico final, e destaca assuntos como banda desenhada, ficção científica, literatura, música, cinema, culinária, entre outros. Existem, assim, fanzines sobre os mais variados temas e nas mais diversas representações. Pois, pode ser tudo aquilo que o seu editor considerar curioso e importante. Um fanzine é o resultado de uma vontade de pessoas que pretendem transmitir e transportar informações ou criações artísticas delas mesmas. São edições limitadas, de caráter amador, realizadas pelo simples interesse e entusiasmo no assunto e vendidas em feiras próprias de fanzines que dão a oportunidade a estes autores de divulgarem e comercializarem o seu trabalho. Hoje em dia, os fanzines representam o veículo de comunicação alternativo perfeito para todos aqueles que não conseguem ingressar na imprensa principal.



Figura 2 - Feira de Fanzines, Fotografia¹¹

¹¹ Fonte: <http://fanzines.tumblr.com/>

Foi, deste modo, que os fanzines se tornaram no meio de comunicação ideal para os ilustradores se autopromoverem e para partilharem a sua paixão pela ilustração. Para esclarecermos melhor a ideia do que é um fanzine observemos, seguidamente, o trabalho da autoria de Ana Seixas:

“12 ilustrações desenvolvidas para o projeto editorial Zine 2 da Ó! Galeria. É uma viagem à selva, à procura do meu próprio rumo. É um projeto 100% pessoal que me deu a oportunidade de explorar o estilo e a perfeição.”¹²



Figura 3 - Zine 2 - Ó! Edições

¹² Tradução da autora. No original: “12 illustrations developed for Zine number 2 of Ó! Galeria Editions project. It is a trip to the jungle, in search of my individual path. As a 100% personal project, this zine gave me the chance to explore style and aesthetics.”



Figura 4 - Zine 2 - Ó! Edições



Figura 5 - Zine 2 - Ó! Edições



Figura 6 - Zine 2 - Ó! Edições



Figura 7 - Zine 2 - Ó! Edições



Figura 8 - Zine 2 - Ó! Edições



Figura 9 - Zine 2 - Ó! Edições¹³

¹³ Fonte: <https://www.behance.net/gallery/38392147/Zine-2-O-Edicoes>

Além das ilustrações de autor, das galerias especializadas em ilustração e dos novos formatos que os ilustradores elegeram para proporcionarem um novo itinerário aos seus projetos, surgiram também algumas editoras dispostas a dedicarem-se a um tipo de ensaio de caráter mais experimental. O Planeta Tangerina é o exemplo ideal de uma dessas editoras.

“No Planeta Tangerina trabalhamos sobretudo o formato álbum - aquele onde texto e imagens trabalham em conjunto para criar um resultado único, impossível de alcançar se ambos os códigos (escrito e visual) não caminhassem em harmonia, sem sobreposições ou redundâncias mas, antes, interligando-se, completando-se, fazendo ajustes e reajustes, na procura do equilíbrio do conjunto.

Ler um álbum é isso mesmo: ler não apenas palavras, mas também imagens; ler não apenas páginas, mas sequências. Ler capas, guardas, ritmos e mudanças de ritmo, ler cenas, planos, detalhes, tipos de representação diferentes, fazendo constantemente ligações entre elementos, apreciando o movimento, o ruído, as pausas e o silêncio das páginas.”¹⁴

O Orfeu Negro é outro exemplo de uma outra editora que procura explorar novas formas alternativas para poder comunicar.

“Orfeu Negro dedica-se à edição de ensaios e outros trabalhos documentais no âmbito das artes contemporâneas, privilegiando a transversalidade do pensamento artístico nos territórios da dança, o teatro, o cinema, a fotografia, a música, a arquitectura e as artes visuais.”¹⁵

Podemos considerar como um bom exemplo as edições da Tinta-da-China e, ainda, a Editora Plana.

*“A Tinta-da-china é uma editora de livros independente que foi criada em Agosto de 2005.”*¹⁶

*“Plana é uma pequena editora sediada no Porto, Portugal. Fundada em 2007.”*¹⁷

¹⁴ Fonte: <http://www.planetatangerina.com/pt/ola>

¹⁵ Fonte: <http://orfeu-negro.myshopify.com/pages/editora>

¹⁶ Fonte: <http://www.tintadachina.pt/contacts.php>

¹⁷ Fonte: <http://planapress.org/plana/>

Dentro da esfera da ilustração, isto é apenas uma das partes de tudo aquilo que pode ser feito. Existem, evidentemente, outros tipos de suportes alternativos que esta tem vindo a adotar. A ilustração é um mundo “enriquecido” pelas suas possibilidades e cada vez mais nos certificamos disso. Todos os dias esse mundo tem tendência a aumentar. Vejamos, por isso, outros exemplos que nos permitam ver essa dimensão.

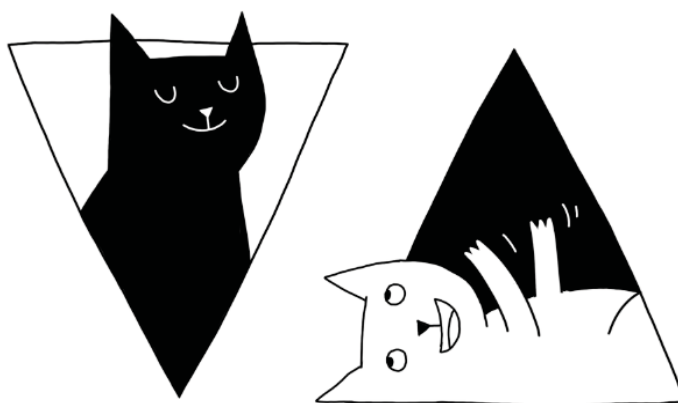


Figura 10 - *Cat Tattoo Design*



Figura 11 - *Cat Tattoo Design*¹⁸

¹⁸ Fonte: <https://www.behance.net/gallery/30315737/Cat-Tattoo-Design>



Figura 12 - Espigar nas Gentes



Figura 13 - Espigar nas Gentes¹⁹

¹⁹ Fonte: <https://www.behance.net/gallery/33597757/Espigar-nas-Gentes>



Figura 14 - Window design séries about Portugal, in a positive...



Figura 15 - Window design séries about Portugal, in a positive...²⁰

²⁰ Fonte: <https://www.behance.net/gallery/5636145/Window-design-series-about-Portugal-in-a-positive-view>



Figura 16 - *Tiger-Cat and friends*



Figura 17 - *Tiger-Cat and friends*²¹

²¹ Fonte: <http://joanaestrela.tumblr.com/tagged/illustration/page/2>



Figura 18 - *Mountain Series*



Figura 19 - *Mountain Series*



Figura 20 - *Mountain Series*²²

²² Fonte: <http://joanaestrela.tumblr.com/tagged/illustration/page/2>

Nos dias de hoje, a comunicação visual é uma componente da sociedade contemporânea. Estamos cercados de informações visuais em todos os lugares e contextos. Por vezes, é tão excessiva que se torna imperceptível, quase “vazia” do seu conteúdo. Mas, mais do que fazer parte, a comunicação visual é parte da sociedade.

Quanto à comunicação visual no território da ilustração é, certamente, um universo apto a ser explorado e manifestado de muitas maneiras possíveis. Uma ilustração é, além de uma mensagem que pretende chegar ao seu receptor, um “leque de emoções”. Desde o sentimento de amor, ao sentimento de ódio, existe uma sensibilidade particular que nos permite “experimentar” sensações. Desta forma, uma ilustração pode ser tudo aquilo que o seu emissor quiser, sentir ou possibilitar. Nós somos apenas aqueles que a vamos interpretar, sempre dispostos a ensaiar esse tal conjunto de emoções. Além disso, verificámos ainda que a ilustração pode ser exibida nos mais variados contextos. Não é por a ilustração se poder distanciar dos meios de comunicação nem muito menos por poder adquirir novas formas e lugares que vai perder o seu valor e potencial. Um objeto é todo uma forma de representações possíveis.

1.2. O Desenho

A propósito do tema da ilustração e do presente contexto envolvente, abordemos a questão do desenho e algumas das suas características. O desenho, na verdade, é o veículo ideal para iniciarmos o percurso em torno da área da ilustração. Uma das perguntas que Mário Moura (2010) colocou e que nós nos propomos a colocar aqui também é: “Quando é que um desenho começa a ser uma ilustração?”²³. Porém, é fundamental começarmos pelo princípio e, por isso, neste subcapítulo o nosso foco de atenção dirige-se apenas para o tema do desenho. Abordaremos o seu significado e descreveremos aquela que poderá ser a sua origem através de uma perspetiva, sobretudo, intuitiva.

Começemos pela análise da origem da palavra. Etimologicamente, a palavra “desenho” vem do latim *descriptio*, e tem como definição “representação, imagem desenhada”. Para o Dicionário Porto Editora (2015: 503), “desenho” é apresentado como “representação das coisas e dos seres, ou até mesmo das ideias, por meio de linhas e de manchas, a lápis, a tinta etc.; objeto desenhado; traçado; plano; intento; desígnio”.

No entanto, passemos antes a abordar uma outra origem. Não tanto ou não só relacionada com a origem da palavra como, também, relacionada com a origem do próprio desenho.

²³ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

Num dos seus textos em torno deste assunto, Mário Bismarck (2004) começa por relacionar a origem do desenho a um excerto do texto “História Natural” escrito por Plínio, um historiador romano.

“Conta-nos Plínio, num fragmento de texto muito curto, que a filha do oleiro Butades de Sicion “...estava apaixonada por um jovem; quando este partiu para o estrangeiro, ela traçou uma linha ao redor da sombra do seu rosto projectada numa parede pela luz de uma lanterna.”

De acordo com o autor Mário Bismarck (2004), este foi um cenário ilustrado vezes sem conta no período do Renascimento, no séc. XVII. Todavia, foi no séc. XVIII e na altura do Romantismo que alcançou um maior número tanto de registos escritos como de registos visuais. E, a partir deste momento, o episódio narrado por Plínio ficou assim conhecido como a origem do desenho.

Desta forma, o mesmo autor propõe-se, através de uma análise detalhada a algumas das palavras que compõem este pequeno conto, a “divagar um pouco sobre alguns termos que possam importar ao desenho”. Segundo uma ordem de sentido inverso, isto é, partindo das últimas para as primeiras palavras mais significativas do texto referido, o autor começa por refletir sobre o termo “luz”, “...projectada numa parede pela luz de uma lanterna”.

A palavra “luz” pode definir-se como o que ilumina os objetos e os torna visíveis. Relacionada com o sentido da visão, ela permite-nos ver e ter a capacidade de compreender e assimilar visualmente tudo o que está presente no mundo exterior. Assim, para além da ação e do efeito de ver, é necessário ver com clareza, com iluminação. E, curiosamente, a palavra claro é originada pela palavra *perspicere*, que deu origem, ainda, à palavra perspectiva e à palavra perspicaz. Daí, toda esta relação de proximidade, correspondência e combinação entre elas. No entanto, não deixa de existir também uma relação de contradição neste jogo de palavras. Vejamos que, sendo a luz que cria a sombra, nós vamos desenhar a sombra e não a luz que a produz. “Será que, tal como Platão sugere, só podemos desenhar as sombras?” (Mário Bismarck, 2004)

Por sua vez, a palavra “sombra” é a segunda palavra que o autor se propõe a refletir, “...ao redor da sombra do seu rosto...”.

“É o oposto da luz mas também a sua consequência. Intimamente ligadas não existem uma sem a outra, tal como não existe o ver sem a consequente imagem mental produzida.”

Mais uma vez, luz e sombra apresentam-se enquanto dois conceitos inseparáveis, que não se podem dividir, dissociar ou afastar. Porém, é referida uma outra associação que ainda não tinha surgido, nomeadamente, entre a ação de ver e o resultado dessa mesma ação designada imagem mental.

“A sombra é aquilo que mais se aproxima da realidade do desenho: uma forma plana inscrita numa superfície. Na verdade o desenho tem muito mais a ver com a sombra do que com a imagem do objecto original e, tal como a sombra, permite, sugere e estimula a identificação com aquilo que lhe deu origem.

Mas a sombra está conotada com o obscuro, com o desgaste (“é uma sombra do que foi”), com a ausência e, portanto, com a memória. Repare-se que Butades desenha os contornos da sombra e não os do seu amante. Ela não tenta desenhar a partir do amante mas, já num simulacro da realidade, desenha a sua sombra.”

Deste modo, podemos considerar que Butades não está propriamente a desenhar o seu amante, nem se quer está a vê-lo, o que sugere, desde logo, uma relação de distância entre representação e objeto representado. Ou seja, o objeto para ser representado necessita, tal como do mecanismo da visão, do mecanismo da memória. Assim, a sombra gerada pela luz vai ser reproduzida por Butades através da recordação da mesma. E, a partir deste instante, a referência e a associação que o autor faz entre a visão e a sua consequente imagem mental começa a fazer todo o sentido.

Aliás, para esclarecer melhor esta ideia, Mário Bismarck (2004) refere-se ao “desenho à vista”, por exemplo, como aquele que também pode ser designado como “desenho de memória” na medida em que, para desenhar, precisamos de observar mas, mais do que isso, precisamos de memorizar aquilo que estamos a observar. E, ainda acrescenta que “ou vemos o que estamos a desenhar ou vemos o desenho; nunca os vemos em simultâneo. Então, o que desenhamos (e quem desenhamos) quando vemos? A imagem na nossa memória? A imagem da nossa memória? Afinal, nunca desenhamos o outro”.

Seguidamente, “linha” é a terceira palavra que, entre todas as outras, faz parte ou está inserida no campo do desenho, “...ela traçou uma linha...”. De uma forma geral, a linha é considerada como a componente fundamental da linguagem do desenho. Enquanto sinónimo de abstração, a linha é aquela que define, que expressa e que representa alguma coisa através de um ponto que se desloca no espaço. Ou, melhor dizendo, através de um traço contínuo capaz de delimitar dois espaços distintos: o interior e o exterior, a forma e o fundo. Assim, a linha captura a forma que, por sua vez, captura aquilo que pretende representar. No entanto, neste caso em específico, não basta contornar a forma projetada na parede mas, também, ter a ideia de que a própria sombra simboliza a memória do jovem

retratado. “Sem este pressuposto não existe a identificação e sem essa identificação não existe o reconhecimento da imagem como representação.” (Mário Bismarck, 2004)

Posteriormente, a palavra “partiu” é a última a ser analisada, “...quando este partiu para o estrangeiro...”. E, a questão que se coloca é: “Butades desenha porquê?”.

“O texto é claro: ela desenha exclusivamente porque ele vai partir. Senão, não o desenharia. Desenha para o prender, ou ao menos a sua sombra, porque representar é, como a palavra indica, tornar presente. Ela desenha motivada pela noção de perda.

Assim, mais um paradoxo, o desenho, no preciso momento em que se apresenta como “origem”, como início, como gerador, está ligado à ausência, à perda, à falta.”

Butades desenha a sombra do seu amante na parede com o intuito de simular a sua presença e atenuar, de alguma forma, as suas saudades. É como se ela o conseguisse substituir ou, talvez, o quisesse eternizar através do desenho, o meio ideal para o fazer. Desenhar representa, assim, a marca de uma presença e, em simultâneo, o sinal de uma ausência. Contudo, é mesmo esta sensação de ausência, de perda ou de consciência da carência e da falta que nos faz avançar, que nos convence a agir continuamente, mesmo quando sabemos que perdemos alguma coisa e que já não existe qualquer possibilidade de retorno.

Ainda sobre o desenho, Mário Bismarck (2005) conta-nos, no seu texto intitulado *Desenho e aprendizagem*, uma outra história. Mas, desta vez, uma história narrada na primeira pessoa. Passemos a citar:

“No Verão passado, no templo de Philae, em Assuão, no Egipto onde, estando eu rabiscando num pequeno bloco de desenho, um polícia (que não falava inglês) veio ter comigo, e autoritariamente me gesticulou que não podia desenhá-lo. Espantado, por gestos perguntei-lhe se podia fotografar a que ele acenou afirmativamente. Perguntei-lhe ainda se podia filmar e a resposta foi idêntica. Como confirmação perguntei-lhe se não podia desenhá-lo e ele confirmou-me: não podia!

Grande homem este que tão bem conhece a distinção entre perceber o mundo através do desenho e “percebê-lo” através da fotografia!

Excelente Professor de desenho!

Esqueci-me de lhe perguntar se podia pintar mas presumo que a resposta fosse sim.

Porque não podia desenhá-lo?”

Mas, afinal, o que é que inquietava tanto assim o polícia? O que é que o poderia estar a desassossegar daquela maneira que o fez ter uma atitude, de algum forma, inesperada? Certamente, não seria o desenho em si mas, talvez, aquilo que o desenho poderia

acrescentar. Isto é, o que preocupava o polícia eram as potencialidades que o próprio desenho pode permitir. Vejamos o que respondeu o autor a esta questão.

“O que preocupava o guarda não era o (meu) desenho, mas sim o que eu poderia estar a fazer com o desenho; o que o preocupava era aquilo que o desenho possibilita, as possibilidades e competências do desenho!”

Evidentemente, não era um simples desenho que iria suscitar tanta desconfiança. Era, antes, aquilo que se poderia estar a fazer com o desenho que com outra ferramenta tal como uma fotografia, um vídeo ou até mesmo uma pintura não se poderia fazer. Assim, nesta circunstância, podemos caraterizar o desenho não como a reprodução visual de um determinado espaço mas como um “meio” para tentar compreender todos os aspetos e pormenores desse mesmo espaço. Ou seja, desenhar aquele lugar tornou-se numa forma de se poder aglomerar e reunir todas as informações desde as mais visíveis às menos visíveis. Tornou-se, segundo o autor, numa espécie de “ato terrorista” na medida em que uma pintura, com certeza, não teria provocado qualquer insegurança.

Quando se fala em desenho automaticamente falamos de uma linguagem específica. Uma linguagem visual e universal, que se estende a tudo e a todos. E, tal como acontece em qualquer outra linguagem, esta dispõe, igualmente, de um processo de aprendizagem. A história que o autor nos conta a respeito de um desenho que deixa de o ser para passar a ser uma “outra coisa que não arte” é, sem dúvida, o exemplo ideal desse mesmo processo de aprendizagem. É, ainda, mais do que um processo, uma experiência, uma forma de adquirirmos conhecimento através dos sentidos. É incrível como meia dúzia de gestos permitiriam observar e entender que o desenho pode ser e é encarado pelo mundo das mais variadas formas. Daí, nos dirigirmos às possibilidades indeterminadas da sua linguagem. Não só enquanto possibilidades de linguagem técnica mas, também, enquanto possibilidades de uma outra linguagem distante da arte. A este propósito, o autor Mário Bismack (2005) cita Le Corbusier:

“Desenhar é, primeiramente, ver com os olhos, observar, descobrir, desenhar é aprender a ver, a ver nascer, crescer, expandir-se, morrer (...) Desenhar é, também inventar e criar. O Desenho permite transmitir integralmente o pensamento, sem o apoio de explicações escritas ou verbais. Ajuda o pensamento a tomar corpo, a desenvolver-se. (...) O desenho pode prescindir da arte. Pode não ter nada haver com ela. A arte, pelo contrário, não pode expressar-se sem o desenho.”

Será que nos estamos a esquecer dos verdadeiros motivos que levaram ao princípio do desenho? Será que podemos esquecer assim todo um conjunto de momentos só por fazerem parte de um passado? Relembremos que Butades, quando desenhou o seu amante na parede,

nada teve a ver com a arte. Aliás, o próprio desenvolvimento do desenho sucedeu-se a partir de uma grande variedade de representações que nada tiveram a ver com a arte. Nós, os “(de)formados em arte”, tal como se dirige Mário Bismarck (2005), é que estamos acostumados à forma como vemos ou como temos que ver o desenho. Vemo-lo, essencialmente, como um objeto do campo artístico ou como uma obra de arte e, por isso, nunca o vemos como alguma coisa que lhe pode ser completamente longínqua. É como se não pudesse atravessar outros territórios nem cruzar outras áreas.

Ainda no ponto de vista do mesmo autor, existem várias razões que contribuíram para essa ideia reduzida do desenho e que surgiram, principalmente, no séc. XX. Na verdade, este foi um século que veio transformar e por em prática novas medidas relacionadas com as competências do desenho, tais como:

- Base de toda a formação do artista nas instituições;
- Ferramenta poderosa que não se pode prescindir ou dispensar;
- Meio principal para a construção de todas as representações existentes;
- Meio enquanto tentativa ou ensaio do resultado final;
- Construção da realidade a partir do imaginário.

No entanto, existem igualmente outros aspectos fundamentais que Mário Bismarck (2005) não deixou de considerar. A evolução da fotografia e dos novos mecanismos de reprodução mecânica e electrónica, por exemplo, “retiraram ao desenho a sua função de representar o mundo, substituindo-a pela sua suposta e aparente ‘objectividade’, alterando radicalmente assim, a nossa ‘imagem da realidade’ ”. A indústria e a mudança da ordem de produção, nomeadamente, a exclusão da atividade artesanal, foi outro fator que contribuiu, neste caso, para o afastamento do artista do método lucrativo e, por isso, transformou a sua “relação profissional”. Outro exemplo que não podemos deixar de referir está relacionado com os meios de comunicação que, aparentemente, “colocaram o Desenho fora do que antes era o seu território, o de controlar a ‘legitimidade social da configuração’, o seu poder de formar e configurar o imaginário da cultura”.

Em último, o relacionamento e a associação de arte à palavra “liberdade” visa renunciar um conjunto de costumes que atuaram durante um longo período de tempo e, por isso, “acaba por retirar ao desenho a sua última justificação histórica”. Ao que parece, a palavra “liberdade” foi entendida enquanto sinónimo de “expressão”, enquanto alguma coisa que surge do interior para o exterior através de uma energia muito pessoal e única. A partir desde instante, os novos princípios do modernismo só poderiam estar relacionados ao individualismo, a um interesse por si próprio, a uma certa emancipação e autonomia.

“Do desenho, depois de extraídas as suas históricas e tradicionais competências aparentemente só lhe resta o seu ‘invólucro’.

Um ‘ser’ sem conteúdo. Uma ‘forma’.” (Mário Bismarck, 2005)

1.3. O que é uma ilustração?

Começemos por iniciar este texto com um breve ensaio em torno do conceito de ilustração que será aqui compreendida como uma forma de comunicação não verbal capaz de responder a tudo aquilo que nos envolve no dia a dia. Falar de ilustração não é uma tarefa fácil. Entre possibilidades e incertezas, discutir sobre esta matéria compreende elucidar alguns assuntos tais como, a infinita complexidade que resulta de uma certa pressão ou, talvez, ansiedade em atribuir sentido às imagens. Ou seja, do que falam as imagens? Olhemos para as mesmas enquanto sinónimo de conhecimento, capazes de transmitir uma ideia ou mensagem de uma narrativa em específico. Daí, designarmos ilustração como a capacidade de comunicar visualmente um determinado texto verbal. E a ilustração de um determinado texto verbal tem, por sua vez, todas as hipóteses de ser muito mais poderosa em resultados. Ilustrar é uma invenção do homem. É, em primeiro plano, um estado intrínseco que acontece e, em segundo plano, a sua expressão. É, sobretudo, saber interpretar. É, também, a forma como usufruímos da nossa liberdade para comunicar com os outros através de ilustrações que nos façam ser nós todas as vezes. No fundo, são por estas razões que, quando falamos sobre ilustração falamos, inevitavelmente, sobre inspiração, criação e, principalmente, sobre nós, sujeitos do olhar.

Em primeiro lugar, começemos pela análise etimológica da palavra. Na sua origem, a palavra “ilustração” vem do latim *illustratione*-, que significa “ação de esclarecer”. Segundo o Dicionário Porto Editora (2015: 874), a definição de ilustração apresenta-se como “imagem (desenho, gravura, fotografia, esquema, etc.) que complementa texto; arte ou técnica de criação e/ou seleção de imagens para complemento de texto; breve narrativa ou exemplo que ajuda a compreender ou a esclarecer algo; soma de conhecimentos; instrução; sabedoria; pessoa célebre ou ilustre; renome; celebridade”.

Em segundo lugar, será igualmente pertinente analisar a origem da palavra “ilustrar” que vem do latim *illustrare*, “esclarecer; ilustrar”. No Dicionário Porto Editora (2015: 874), “ilustrar” significa “adornar ou complementar com ilustrações ou imagens; esclarecer através de breve narrativa ou exemplo; exemplificar; instruir; esclarecer; tornar ilustre; enobrecer”. Curiosamente, a palavra “ilustre” surge enquanto destaque tanto na definição da palavra “ilustração” como da palavra “ilustrar”. À primeira vista, as três palavras parecem agir com o mesmo intuito. Porém, se atentarmos a etimologia da palavra “ilustre”, verificamos que vem do latim *illustre*-, que significa “brilhante; célebre”. Ainda de acordo com o Dicionário Porto Editora (2015: 874), “ilustre” tem como definição “que possui qualidades notáveis; que se distingue pelo seu saber ou pelos seus feitos; insigne; distinto; célebre”.

Assim, ilustração representa a tradução visual de um texto específico, por exemplo, enquanto que o verbo ilustrar significa esclarecer ou clarificar alguma coisa aos outros, por sua vez, o

adjetivo ilustre refere-se a alguém que se tornou conhecido pela sua distinção. No entanto, todas estas possibilidades, toda esta procura e reflexão em torno das palavras é apenas mais um pretexto para podermos confrontar ou, pelo menos, aproximarmo-nos do verdadeiro sentido da palavra “ilustração”, caso existam verdadeiros sentidos.

Antes de mais, o significado da palavra “ilustração” está relacionado com o movimento cultural da elite intelectual europeia que se sucedeu no séc. XVIII. O Iluminismo, também designado como Século das Luzes e, ainda, como Ilustração é o nome atribuído a esse movimento e à época na qual se desenvolveu.

Sandro Sproccati, em o *Guia de História da Arte* (2000: 99), esclarece-nos melhor o conceito deste período:

“No decorrer do século XVIII, extingue-se o mundo aristocrático e absolutista que durante séculos dominara a Europa, determinando as formas políticas e os costumes, o pensamento filosófico e a estética. Graças ao movimento iluminista dos *philosophes*, surgem personagens e ideias modernas - cidadãos e burgueses, razão e natureza, liberdade, busca da felicidade - que iriam modificar decisivamente o curso da História.”

Os pensadores da Ilustração procuraram combater, através do poder da razão humana, a ignorância e as crenças sem qualquer fundamento racional e lógico. Privilegiaram também a razão como forma de terminar a fidalguia e a tirania. Além disso, era urgente acabar com o conhecimento herdado da tradição antiga e procurar um novo conhecimento através da natureza que fez eclodir um novo homem, moderno e empreendedor. O ser humano tornou-se o centro do universo, sendo ele rodeado por todas as outras coisas. Immanuel Kant, filósofo por excelência, respondeu à questão sobre a sua própria atualidade “o que é o iluminismo?”:

“Iluminismo é a saída do homem da sua menoridade de que ele próprio é culpado. A menoridade é a incapacidade de se servir do entendimento sem a orientação de outrem. Tal menoridade é por culpa própria, se a sua causa não resistir na carência de entendimento, mas na falta de decisão e coragem em se servir de si mesmo, sem a guia de outrem. Sapere aude! Tem a coragem de te servires do teu próprio entendimento! Eis a palavra de ordem do Iluminismo.”²⁴

²⁴ Fonte: KANT, Immanuel (s/d). “Resposta à pergunta: O que é o Iluminismo?”. [http://www.lusosofia.net/textos/kant_o_iluminismo_1784.pdf] Acedido em 2016.

O principal meio onde se sucedeu este movimento foi a França que alcançou o seu auge com a publicação de *Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisoné des Sciences, des Arts et des Métiers*, uma das primeiras grandes enciclopédias existentes e concretizada por Denis Diderot e Jean le Rond d'Alembert. Voltaire, Rousseau e Montesquieu foram também algumas das figuras eloquentes que colaboraram na realização desta grande obra. A *Encyclopédie*, com cerca de 35 volumes, 71818 artigos, e 2885 ilustrações, foi vista como o principal acesso disponível ao conhecimento intelectual do homem.

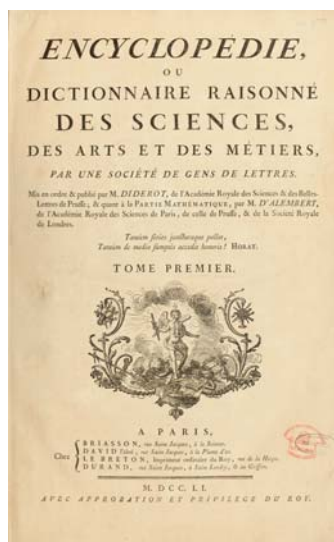


Figura 21 - *Encyclopédie*, Dennis Diderot e d'Alembert, Paris, 1751²⁵



Figura 22 - Frontispício da obra *Encyclopédie*, Dennis Diderot e d'Alembert, Paris, 1751²⁶

Os novos pensadores da razão acreditavam que podiam ser a principal influência para o progresso da humanidade. Admitiam ainda que os seres humanos reuniam todas as condições para tornar este mundo num lugar melhor. A Ilustração ou Iluminismo foi, sobretudo, um movimento antropocêntrico, racional e prático. Deste modo, nasceu o início de um novo mundo, o mundo contemporâneo.

Mas, afinal, o que é uma ilustração? Na opinião de Mário Moura (2010), “uma imagem começa a ser uma ilustração quando de algum modo foi feita para representar visualmente um texto”²⁷. Dito de outro modo, uma ilustração é uma reação ou um comportamento visual

²⁵ Fonte: https://www.google.pt/search?q=Encyclopédie,+Dennis+Diderot+e+d'Alembert&biw=634&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjs9af9nbPPAhUCxRQKHQPANKQ_AUIBigB#imgsrc=nHIdoEo3i81BK M%3A

²⁶ Fonte: https://www.google.pt/search?q=frontispiece+encyclopedie&biw=1280&bih=634&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiZzdaLobPPAhUHGHQKHc2yBHcQ_AUIBigB#imgsrc=_R9Sx6bvTRpFL M%3A

²⁷ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

gerado após a leitura de uma reunião de palavras. Surge com o propósito de decifrar, pontificar, acompanhar, expandir ou abreviar informação, ou apenas de enfeitar um texto intencional. Este último intuito é, talvez, uma das qualidades necessárias ou executáveis de uma ilustração, no entanto, “não se pode afirmar que é uma das características essenciais porque pode representar um filme ou uma música, por exemplo”²⁸.

Todavia, uma ilustração é muito mais do que isto. Não se limita apenas a recolher e a representar visualmente mensagens ou informações através da compreensão de um texto, é essencial uma capacidade de interpretar e interligar, de forma sensata, palavras e imagens. António Franco Alexandre (2010) reflete que “a própria questão ‘O que é uma ilustração?’ parece querer depreender a possibilidade de uma (só) resposta”²⁹. Considera que esta ideia se deve ao facto de o problema em questão optar pelo “pronome indefinido (‘uma’)” sugerindo, assim, a ideia de que todas as ilustrações partilham de um mesmo objetivo. Ora, sobre aquilo que é uma ilustração não existem fórmulas ou requisitos que nos digam como se faz ou se obtém um trabalho ilustrado. Não existem percursos nem condições pré-definidas que nos possam responder de uma forma categórica. Existe sim um problema que está sucessivamente a ser desenrolado. Uma procura regular e inadiável daquele que visa ser o território da ilustração. É visível que o mais importante aqui será aproximarmo-nos dele e não ultrapassá-lo. Exceder os limites previstos pode significar cair em enganos ou mal-entendidos inesperadamente. Fronteiras de contradição, posse, desordem, concorrência e regalia vão aparecer de forma contínua.

Em analogia à questão “o que é uma ilustração?”, António Franco Alexandre (2010) refere também que a pergunta sobre “(‘o que é a arte?’)” é igualmente insignificante colocar-se, contudo, “ainda mais é não o fazer”, pois, implica, “não dar os passos necessários à sua tentativa de resposta”³⁰. Da mesma forma que é “falta de percepção” afirmar que uma ilustração apresenta apenas uma única definição ou significado. Uma ilustração resulta de um universo composto por um plural de sentidos indetermináveis atribuídos pelo homem e, por isso, não é possível alcançar uma só resposta. Todos os dias, sucessivamente, acontecem novas coisas, surgem novas ideias e conceitos, lugares e perspetivas. Assim, é coerente definir este território como amplo, espaçoso, extenso ou com um pouco de tudo. Portanto, recuamos um passo se participarmos na ideia de que “(‘a ilustração ocorre quando temos x’, ‘a ilustração é, sempre, y’)” ou, ainda mais precipitado, “(‘a ilustração deve ser x’)”³¹.

²⁸ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

²⁹ Fonte: <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html>

³⁰ Fonte: <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html>

³¹ Fonte: <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html>

Mas, regressemos à ideia de Mário Moura que se dirige à ilustração enquanto uma atitude ou resposta a alguma coisa que se sucedeu antes, nomeadamente, um texto verbal. Por conseguinte, António Franco Alexandre reage a esta afirmação com outra afirmação de outra autora, Marina Tsvietáieva, que compreende a ilustração como a “revelação de um sentido original uma segunda vez numa outra linguagem, logo, revelando-o pela primeira vez”³². Realmente, ambas as afirmações visam dizer o mesmo: a ilustração é uma imagem produzida com o intuito de traduzir alguma coisa que a antecede. Segundo esta visão, o mesmo autor defende ainda que os efeitos não tardarão em aparecer e ainda os regista:

“Em primeiro lugar, a emergência de uma imagem *concretizará objetivamente* algo que, no campo linguístico primeiro, havia estado circunscrito - por um substantivo comum ou próprio, um adjetivo físico ou moral, uma descrição menos ou mais completa - numa categoria relativamente alargada, e não num espécime, um objeto, concreto. Em segundo, a decisão de *trazer à tona da existência (visual) um não-dito* do texto de partida. Algo que ele não previa ganha contornos e expressão. Estamos, até ao momento, presos à ideia de “texto” enquanto um discurso verbal determinado (por isso o qualificamos), mas poderíamos-lo, ou deveríamos-lo estender para o compreender num sentido semiótico mais alargado sem perder essas consequências? Vejamo-lo, antes de regressar à impossibilidade da banalidade e literariedade na ilustração *de um texto*.”³³

Será igualmente interessante analisar a forma como o autor persiste em defender as suas ideias através de dois ramos da ilustração bem distintos, a ilustração de moda e a ilustração científica. Na verdade, e sublinhemos a ideia de que nos mantemos dentro do campo da ilustração, nenhuma das disciplinas desenvolve ilustrações com o objetivo de explicar um texto verbal em particular. Ou seja, tanto no caso da ilustração de moda como no caso da ilustração científica, as ilustrações criadas não dependem da tradução de um texto propositado nem muito menos tem de depender de um texto. No entanto, isto não quer dizer que tanto um ramo como o outro invalidem a possibilidade de um texto elucidativo a acompanhar uma determinada ilustração (António Franco Alexandre, 2010).

No primeiro caso, é evidente que poderemos presenciar um texto explicativo ao lado de uma ilustração de uma peça de alta costura, apesar da ilustração estar a contestar o “objeto” original e não propriamente o texto em si. No segundo caso, também é possível podermos ver um texto complementar a acompanhar uma ilustração sobre uma variedade animal, por exemplo, embora a ilustração corresponda somente à tradução “icónica” dessa mesma

³² Fonte: <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html>

³³ Fonte: <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html>

espécie. Desta forma, consideremos que estas duas categorias em específico, decorrentes da ilustração, não correspondem à tentativa de uma imagem interpretativa de um texto primeiro. Correspondem sim a um processo que revela uma situação real, com uma discurso diferente, sucedida anteriormente (António Franco Alexandre, 2010).

David Kirsh, em *Why Illustrations aid understanding*, define uma ilustração como um meio que nos ajuda a interpretar e a compreender melhor alguma coisa. Ou seja, uma ilustração quando é decifrada adequadamente funciona enquanto uma poderosa ferramenta que facilita o entendimento da informação não-quantitativa. O autor defende que as ilustrações são desenvolvidas para estarem ao alcance de discussões nos mais diversos campos exigentes. E, como não poderia deixar de ser, responde ainda à questão em torno da compreensão da ilustração, curiosamente, com outras três questões importantes:

- “1. Qual é o poder expressivo da ilustração, e como é que a sua técnica visual estática e convencional é usada para aumentar esse poder;
2. O raciocínio da ilustração pode ser visto como análogo ou universal na sua forma lógica;
3. Como é que a interação pode ser usada para aumentar o poder expressivo da ilustração.”³⁴

De acordo com Miriam Webster, segundo o autor David Kirsh, uma ilustração é:

- a: Um exemplo ou instância que ajuda a esclarecer algo ou a tornar algo mais claro
- b: Uma imagem ou um diagrama que ajuda a tornar algo claro e atrativo”³⁵

Evidentemente, as ilustrações podem desempenhar um grande número de funções diferentes. Mas, melhor do que debatermos sobre o que pode ser ou não uma ilustração, é analisarmos a forma como este conjunto de factores, os quais temos vindo a referir ao longo do texto, se relacionam entre si e interferem na compreensão de uma ilustração. Desta forma, observemos a imagem que se segue e consideremos, igualmente, a reflexão que David Kirsh faz à mesma.

³⁴ Tradução da autora. No original: “1. What is the native expressive power of illustration, and how can static visual techniques and conventions be used to increase that power; 2. Why reasoning with illustrations can be seen as analogous to universal generalization in formal logic; 3. How can interactivity be used to increase the expressive power of illustrations.”

³⁵ Tradução da autora. No original: “a: an example or instance that helps make something clear; b: a picture or diagram that helps make something clear or attractive”

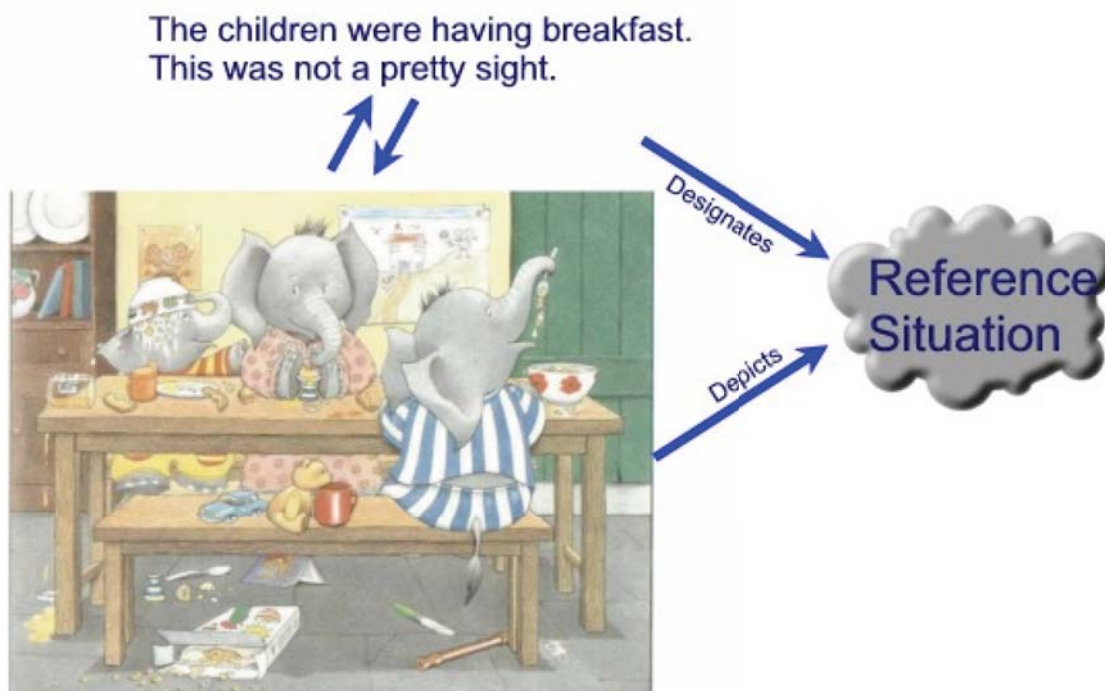


Figura 23 - Why Illustrations aid understanding, David Kirsh³⁶

Na figura 23 vemos uma imagem retirada de um livro de ilustrações para crianças. À primeira vista, a imagem acompanha o texto e sugere uma possível interpretação sobre o mesmo. No entanto, não existe nenhuma condição que nos diga que a situação real mencionada no texto é igual à da representação. Não existem teorias que nos antecipem a ideia de que o texto corresponde imediatamente à imagem. Assim, é possível que a ilustração exagere determinadas características daquilo que o texto realmente quer transmitir, da mesma forma que pode transformar certas suposições de caráter instintivo, humorístico ou até de outros sentidos opostos. Pode, igualmente, ocultar alguns detalhes manifestados da situação real ou, por outro lado, também é comum uma ilustração adicionar pormenores que não estão mencionados no seu respetivo texto. Enfim, é ilimitada a quantidade de traduções distintas que uma ilustração pode fazer.

Após uma análise à semântica do texto da mesma figura, verificamos que se trata de uma alusão a uma situação fictícia a qual a ilustração vai representar. Ao contrário de outras representações, esta contém referências suficientes que nos permitem imaginar esta situação de outras maneiras diferentes. Esta ilustração é apenas uma dessas maneiras (David Kirsh).

Ainda na perspectiva de David Kirsh, vejamos as duas figuras seguintes.

³⁶ Fonte: KIRSH, David (s/d). "Why Illustrations aid understanding". [<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.124.5322&rep=rep1&type=pdf>] Acedido em 2016.

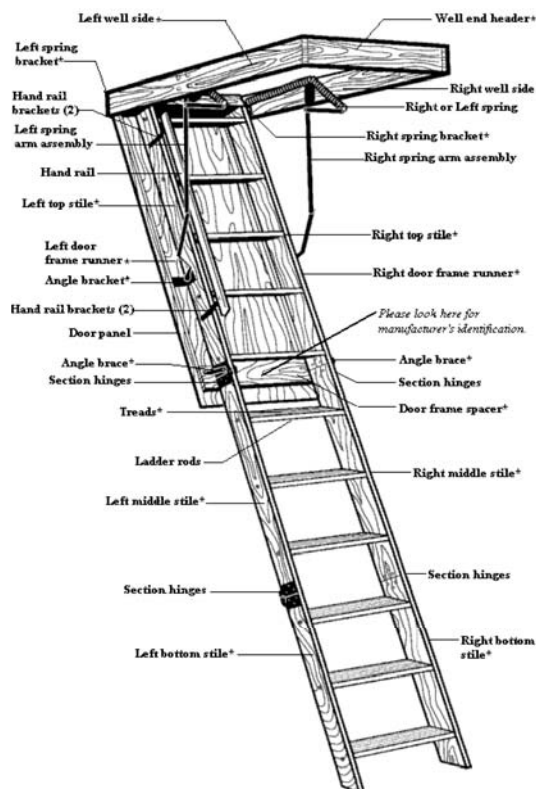


Figura 24 - Why Illustrations aid understanding, David Kirsh

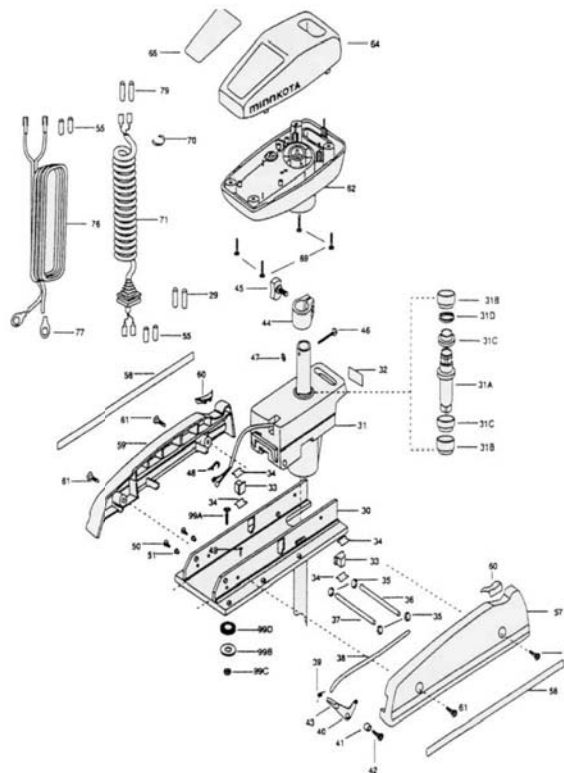


Figura 25 - Why Illustrations aid understanding, David Kirsh³⁷

Como podemos observar, as figuras 24 e 25 apresentam-nos os elementos funcionais ou as partes constituintes de dois objetos distintos. As mesmas figuras ou, melhor referindo, ambas as representações dispõem de um “espaço-visual” para demonstrar a construção ou o funcionamento correto desses mesmos objetos. Além disso, estas ilustrações também podem ajudar no esclarecimento de outros conceitos menos prováveis ou acessíveis. Na verdade, este é um tipo de ilustrações que permitem ao seu agente observar as diferentes fases da situação referida, compreende-las melhor e ainda memorizá-las: ilustrar é uma forma de se usarem imagens para comunicar ideias.

Neste caso em particular, uma vantagem da representação e da “experiência visual” é que os observadores podem ver, simultaneamente, os elementos funcionais e a forma como estes se relacionam entre si. Como já foi referido anteriormente, as ilustrações usufruem de um “espaço-visual” e, por isso, podem ser designadas enquanto “imagens espaciais”. No entanto, estas são ilustrações que não exigem uma sequência temporal necessariamente, logo, são imagens não-temporais. Daí, elas conseguirem armazenar todas as relações discutidas no texto de uma só vez. Já o texto, para contrariar, é lido sob uma ordem

³⁷ Fonte: KIRSH, David (s/d). “Why Illustrations aid understanding”. [<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.124.5322&rep=rep1&type=pdf>] Acedido em 2016.

temporal e ainda necessita de uma memória visual eficiente para manter todas as partes representadas no seu devido lugar (David Kirsh).

Neste contexto, é importante sublinhar a forma como a relação entre texto e imagem permite uma elevada diversidade de conceitos e direções. Não existem limites estipulados que façam esta correlação hesitar.

Na obra *Literacia Visual* de Isabel Capelo Gil (2011: 17), a importância da relação entre palavras e imagens é definida enquanto “artificial, socialmente codificada, dependendo tanto do estatuto do objeto na cultura envolvente como da situação do agente humano que o ‘lê’ ”.

Por outras palavras, a relação entre palavra e imagem é estabelecida por um conjunto de questões formais ou por um método lógico generalizado que se estende desde o valor atribuído a um determinado objeto no sistema intelectual em que se encontra, até ao enquadramento sociocultural do sujeito que interpreta. Ou seja, o sujeito produz uma imagem que, eventualmente, já está previamente definida pelo contexto cultural em que este está inserido. Assim, para além de vivermos em sociedades complexas que atribuem aos objetos características e autonomia, até nós, agentes humanos, somos alvo de julgamentos pelas particularidades ou competências que revelamos ter, desde as capacidades individuais até à própria formação ou estudos.

Estamos, claramente, diante uma relação de ambiguidade: o sujeito interpreta e produz uma imagem conforme o estatuto que a sua consequente sociedade lhe atribui, por sua vez, a interpretação e a criação de uma imagem determina a capacidade intelectual do seu sujeito. Assim sendo, é possível constatar que uma imagem é culturalmente estabelecida e todo este discurso sobre a sua leitura deve-se, portanto, a uma intervenção de cidadania.

“Aquilo que vemos é afinal o que podemos ali interpretar, ou, de outra forma, vemos o que queremos e sabemos ver.” (Isabel Capelo Gil, 2011: 16)

A complexidade da “experiência visual” no social possibilita ocasionar questões como a capacidade biológica de ver em relação à perplexidade da matéria que está a ser observada. Para a “moderna cultura do olhar”, existem duas proposições que condicionam, desde início, este relacionamento. Em primeiro lugar, o sentido da visão não é uma propriedade biológica nem instintiva que decorre de forma semelhante entre os sujeitos do olhar. Em segundo lugar, e como já tínhamos verificado, essa realidade biológica é antes dominada pela circunstância sociocultural em que os mesmos sujeitos estão inseridos (Isabel Capelo Gil, 2011: 13).

Atendendo ao facto que a relação semiótica entre processo verbal e visual não é tão simples assim, vejamos como a mesma autora refere este assunto através da teoria ocidental:

“A tradição clássica, como Aristóteles na *Óptica* ou Platão na *República*, privilegia a visão relativamente aos sentidos e, assim, a representação visual em relação a outros modos de representação, já que entende que a percepção visual se situa mais perto da ideia em si, na medida em que a visão é o sentido fisiologicamente mais próximo do cérebro, logo da razão. Todavia, este privilégio não deixa de revelar uma enorme ansiedade relativamente às possibilidades de visibilização de outros suportes mediáticos e por outros sentidos, para além da visão. Desde a Antiguidade que existe a clara noção de que a visualidade é um constructo multimodal e multissensorial. Tal como no dictum horaciano *ut pictura poesis*, a palavra é também percepcionada como instrumento que ‘dá a ver’, que torna visível, e portanto, cria imagem.” (Isabel Capelo Gil, 2011: 17)

Repare-se que existe uma certa agitação em relação a hipóteses de visualização por “outros suportes mediáticos”, assim como, “por outros sentidos”. Nesta instância, faz sentido dirigirmo-nos ao termo “palavra” ou à linguagem verbal escrita enquanto uma ferramenta ativa da comunicação que, além de nos discursar verbalmente sobre um objeto visual ainda o torna perceptível ou facilmente entendido pela visão. A palavra sustenta e produz a imagem e, por isso, “toda a imagem é texto, toda a complexidade inerente à semiótica da visualidade se dissolve em signo e mensagem, ancorada num nível linguístico de superfície ou profundidade” (Isabel Capelo Gil, 2011: 19). É verdade que as imagens comunicam, elas surgem como portadoras de uma mensagem codificada, daí quererem manifestarem-se enquanto verbais.

Isabel Capelo Gil (2011: 21) cita, ainda, o autor Michel Foucault a propósito da relação existente entre a forma verbal e visual. Michel Foucault comparou, de forma pertinente, a potencialidade das palavras com a potencialidade da pintura:

“A relação da linguagem com a pintura é uma relação infinita. Não se trata de pensar que as palavras são imperfeitas, ou que, quando confrontadas pelo visível, se revelam insuperavelmente inadequadas. Nenhuma pode ser reduzida aos termos da outra: é em vão que dizemos o que vemos; o que vemos nunca reside nos que dizemos. E é em vão que tentamos mostrar o que queremos dizer, através do uso de imagens ou metáforas; o espaço onde encontram o seu esplendor não é o que se desenvolve à frente dos nossos olhos, mas aquele que é definido pela ordem sequencial da sintaxe.”

Discutir sobre o que é uma ilustração e, inevitavelmente, sobre a relação existente entre imagens e narrativas não é uma tentativa tão fácil assim. Hoje, falar sobre ilustração coincide em falar na forma como se pensa, como se sonha ou como se entende aquilo que se rodeia. Não basta ter uma relação de competência com o desenho e com as suas respetivas práticas nem conhecer programas que permitam elaborar ilustrações. O ilustrador tem, antes de mais, de conseguir decifrar ideias. A ilustração é a forma como nos vamos explicar aos outros. Esta ensina-nos a expressar os nossos pensamentos mais profundos e permite-nos saber um pouco mais de nós e do mundo em que habitamos, pois, o que somos na verdade é aquilo que expomos numa ilustração. Sobre o que é a ilustração, realmente, não é possível indicar só uma única resposta. Daí, este ser um tema que parece nunca terminar.

1.4. Quem é o ilustrador?

“A arte consiste em fazer os outros sentir o que nós sentimos, em os libertar deles mesmos, propondo-lhes a nossa personalidade para especial libertação.”

Fernando Pessoa³⁸

A palavra “ilustrador”, etimologicamente, vem do latim *illustratore*-, “aquele que esclarece”. Para o Dicionário Porto Editora (2015: 874), ilustrador tem como significado “que ou o que ilustra; que ou artista que faz ilustrações”.

Determinar o que é ser ilustrador não é assim tão simples nem natural como parece ser. Se estivéssemos a falar apenas de um adjetivo ou de uma designação, realmente, tudo se tornaria mais fácil e haveriam, ainda, mais ilustradores do que aquilo que se imagina. Somos ilustradores quando, após a leitura de um texto verbal, criamos uma imagem visual, precisa e objetiva desse mesmo texto? Se assim for, será que somos bons ilustradores? Ilustrador é uma profissão? Mas, afinal, o que é ser ilustrador?

Sabemos que, tal como a pergunta “o que é a ilustração?” ou “o que é a arte?”, questionar sobre “quem é o ilustrador?” não promete uma só resposta em concreto. Mas, mais uma vez, seria um disparate não a colocar. Não é fácil explicar este nome. É, talvez, tão difícil como explicar a palavra “instinto” até porque é isso mesmo que vai acontecer de seguida. Vamos depararmo-nos com uma tentativa de resposta sobretudo instintiva, de sentido inato, que tende a surgir de um impulso experimental.

Primeiramente, é de esclarecer que não somos ilustradores se apenas traduzirmos

³⁸ Fonte: PESSOA, Fernando (2015). *Livro do Desassossego*. 7ª edição. Porto: Assírio & Alvim.

visualmente as palavras de um qualquer texto em específico. Repare-se como a palavra “tradução” aparece, de forma contínua, ao longo deste discurso. E, por essa razão, passemos a assumi-la e a afirmá-la de forma mais convicta e sem incertezas. A origem etimológica da palavra “tradução” vem do latim *traductione*-, e é definida como “versão de uma língua para outra”. Segundo o Dicionário Porto Editora (2015: 1569), a palavra “tradução” é definida como “ato de traduzir ou verter de uma língua para outra; texto ou obra traduzida; versão; significação; explicação; interpretação”.

A tradução de um texto original em um novo texto em outra língua exige, como é evidente, competência ou conhecimento de dois ou mais idiomas. Já para não falarmos das áreas ou dos tipos de texto que o campo da tradução envolve tais como, por exemplo, romances ou ficção científica. Assim, um bom tradutor de romances não é, necessariamente, um bom tradutor de ficção científica, ou o inverso. Aliás, um bom tradutor não é apenas um tradutor de livros. Tal como um ilustrador, um tradutor é igualmente difícil de definir com precisão devido à multifuncionalidade do seu trabalho. O território da tradução é extenso e, por isso, alcança uma grande quantidade dos mais variados segmentos. No entanto, no caso particular da ilustração, além do conhecimento de um determinado idioma, a tradução de um texto verbal exige, igualmente, o conhecimento de uma outra linguagem que se caracteriza enquanto visual. Ou seja, uma linguagem que consiga tornar perceptível aquilo que se está a traduzir. Assim, aquilo que o ilustrador faz é traduzir visualmente. Então, um ilustrador também pode ser considerado um tradutor?

No campo da ilustração, tal como o conceito da palavra revela, a ação de traduzir é, essencialmente, ter a capacidade de saber interpretar. Neste instante, já estamos a argumentar contra o pressuposto que “ser ilustrador é produzir uma imagem que corresponda à tradução de um texto verbal”. Na verdade, um ilustrador é muito mais do que isso. Ser ilustrador não resulta só do jeito e da habilidade, resulta de uma certa insistência e de uma curiosidade em querer saber mais. É necessário ler e ver muito sobre arte e sobre cultura no geral, já que não é só o conhecimento prático que conta, o teórico também é substancial (Ricardo Antunes, 2007: 3).

Também não adianta saber desenhar ou dominar técnicas no desenho e na pintura. Nem muito menos conhecer softwares de desenho que possibilitem desenvolver ilustrações referentes a um conjunto de palavras, até porque as ilustrações não tem de ser literais às palavras, assim como as palavras não são rigorosas ao tema da ilustração. Porém, nos dias de hoje, existem muitos ilustradores que tem uma relação de dependência com o computador. Trata-se de uma grande necessidade de auxílio. O computador é uma ferramenta poderosíssima e a verdade é que os programas surgem cada vez mais interativos e fáceis de usar mesmo para quem nunca desenhou antes. Por esta razão, são cada vez

mais aqueles que se manifestam, de forma repentina, no mercado da ilustração (*Idem, Ibidem*).

Como é evidente, um bom ilustrador necessita de anos de muito estudo, pois só assim consegue atingir um estado de maturidade. Por conseguinte, podemos afirmar que os ilustradores escolhem esta profissão, sobretudo, pela cumplicidade que mantêm com o seu trabalho e, este, é um detalhe fundamental e bem visível no seu trajeto. Quase nenhuma outra profissão experiencia este pormenor (*Idem: 5*).

Assim sendo, um ilustrador é aquele que se empenha no entendimento e na exposição de uma ideia, crítica, raciocínio ou pensamento de alguém manifestado num determinado texto verbal. De repente, aquilo que era um conjunto de palavras passa a ser representado por uma imagem através de um “espaço visual” propositado. Mas, afinal, como comunicam as palavras? E em que é que ao interpretá-las, o ilustrador as modifica? Na verdade, as palavras comunicam quando nos submetem a um conjunto de sensações inesperadas. Ou seja, existe uma relação com as palavras quando um determinado estímulo interno resulta num conhecimento instantâneo que, por sua vez, dá origem a uma reação emocional.

Segundo o Dicionário Porto Editora (2015: 1175), o significado de “palavra” surge como “unidade linguística dotada de sentido, constituída por fonemas organizados num determinado tom, que pertence a uma (ou mais) categoria(s) sintática(s) e que, na escrita, é delimitada por espaços brancos; termo; vocábulo; faculdade de falar; doutrina; ensinamento; promessa verbal; sentença; expressão conceituosa; opinião; parecer; afirmação; recado; mensagem”. No entanto, apesar desta definição, não existe uma denominação suficientemente rigorosa e exata para o termo “palavra”. Pois, não é possível assinalar de forma objetiva os seus limites. As palavras são “traíçoeiras”. Por vezes, inúteis até. Deixam-nos apenas ficar com as suas “formas” para podermos decifrar o seu sentido. As palavras são aquilo que interpretamos e, sobretudo, aquilo que conseguimos interpretar. É verdade que elas nos revelam sensações mas, como é que uma só palavra nos consegue transmitir tantas emoções ao mesmo tempo?

Seguidamente, surge a imagem. A imagem “fala”, por vezes, aquilo que as palavras não conseguem. Neste contexto, existe uma relação óbvia entre as ações ler e ver. No entanto, esta é uma relação que também se pode tornar “desleal”. Muitas vezes, nós, sujeitos do olhar, vemos aquilo que não estamos a ler ou lemos aquilo que não estamos a ver.

Isabel Capelo Gil (2011: 22) menciona Stuart Hall (1999: 5) que “chama a atenção para o facto de que nem as imagens se comportam como textos nem as diferentes criações imagéticas se comportam sempre de modo semelhante”. Ao longo dos tempos a imagem tem vindo a adquirir na sociedade uma autonomia surpreendente enquanto produto

cultural. Porém, deixemo-nos das possibilidades do olhar e da imagem e voltemos à questão de quem é o ilustrador na realidade.

Atualmente, e longe de mitos ou ilusões, ser ilustrador é uma profissão. E, tal como acontece nas outras profissões, esta dispõe de direitos e deveres, contratos, formação, horários, prazos, ética e competência. Realizar ilustrações não é um mero talento do acaso, pelo contrário, requer muita concentração e dedicação. Trata-se, acima de tudo, de profissionalismo. E, ser profissional implica, além de saber construir a sua respetiva profissão, ser crítico consigo mesmo e manter a sua devida postura. Só desta forma permite ao ilustrador ou a qualquer outro profissional de outra área preservar respeito como tal.

Saber desenhar e pintar são apenas exigências prévias mas, no fundo, são indispensáveis, funcionam enquanto uma espécie de pré-requisitos. Por outras palavras, é essencial conhecer os fundamentos principais do desenho e da pintura enquanto ilustrador. No entanto, é necessário não misturar ilustrador com artista. Ambas as profissões se cruzam mas não se confundem. Ilustração é uma profissão que concilia arte com comércio. Ou seja, são desenvolvidas ilustrações, através de uma determinada encomenda, com o intuito de serem vendidas ao mercado. Assim, a ilustração é o produto final que resulta de um serviço prestado pelo ilustrador. É o mesmo que ter uma finalidade pré-definida ou então um fim à vista.

Contudo, todas estas condições mencionadas não eliminam a hipótese de o ilustrador poder intervir. Todos os seres humanos têm perspetivas diferentes quando abordam um texto. Existem imensas possibilidades de leitura e interpretação: o que faz sentido para a “pessoa x” pode não ser o que faz sentido para a “pessoa y”. Como já foi referido no capítulo anterior, é natural o ilustrador expressar a sua opinião, aliás, é usual o ilustrador manifestar até a sua técnica, estilo ou procedimento, acrescentar, retirar ou alterar segmentos. Cada ilustrador cria a sua linguagem e através dela revela a sua própria identidade. O ilustrador transmite, através da ilustração, as suas vivências, as suas experiências ou o mundo que o envolve. Desta forma, é inevitável um trabalho ilustrado não sugerir, pelo menos na maioria das vezes, um traço individual e restrito bem vincado. Não existem dois perfis iguais, logo, cada ilustrador tem as suas próprias características.

A propósito da finalidade de cada ilustração, passemos antes a observá-la como algo que pode ser, realmente, muito pessoal ou não. Tudo depende do objetivo traçado ou daquilo que se pretende alcançar. Ou seja, uma ilustração resulta de um conjunto de factores que comunicam e interagem entre si. Por sua vez, são estes factores que vão influenciar o ilustrador na aproximação ou no afastamento do texto à ilustração. Um dos factores que se pretende realçar é a ligação entre aquele que corresponde ao propósito encomendado sobre o produto final e a ética do ilustrador relativamente ao seu carácter. Um ilustrador,

enquanto agente da interpretação, vai sempre abranger e atuar na concepção de um texto ou de alguma coisa do género. Assim, de que forma é que um ilustrador aceita ou recusa uma determinada proposta? Ser ilustrador é manter os seus princípios morais? Quando é que o espírito intelectual de um ilustrador se opõe ao físico, ao material?

Na visão de Mário Moura (2013), o carácter argumentativo de um ilustrador é condicionado pelo seu próprio trabalho. Atentemos a figura 26 e, seguidamente, o exemplo que o autor nos apresenta:

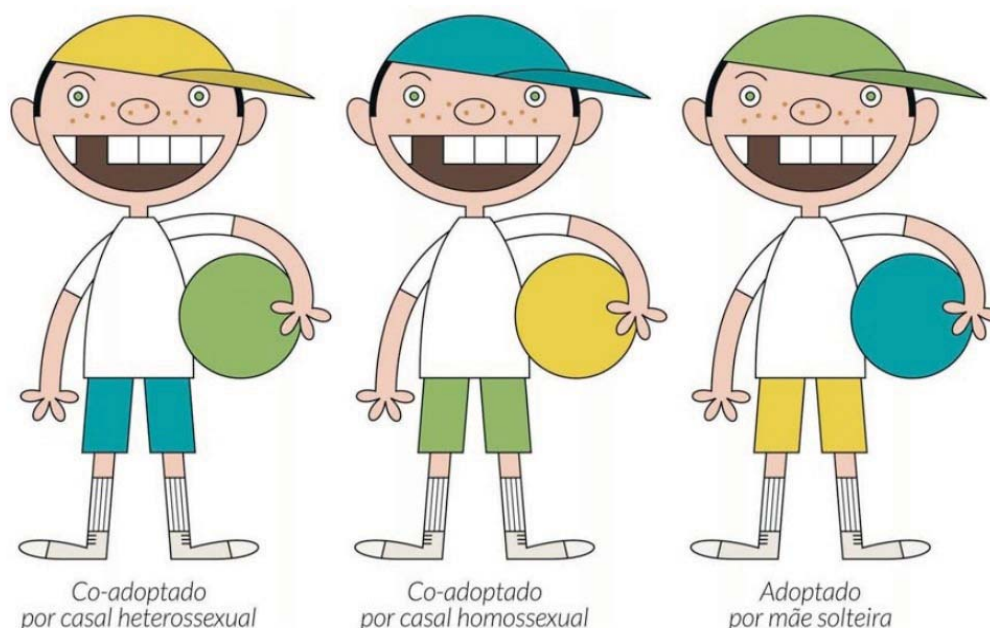


Figura 26 - Ilustração de Cristina Sampaio, 2013³⁹

A ilustração de Cristina Sampaio acima representada foi desenvolvida com o intuito de acompanhar um texto de opinião contra a co-adopção de Gentil Martins, publicado no Expresso no ano de 2013. Segundo Mário Moura, “se o texto assegurava que a co-adopção fazia diferença, a ilustração assegurava que não”⁴⁰. Imediatamente, tal como era de se esperar, surgiram um turbilhão de questões pertinentes em torno da relação - texto, imagem e ilustradora - tais como, que a ilustração devia corresponder necessariamente ao texto; ou que a ilustradora também pode expressar a sua opinião.

“O que esta polémica demonstra é a ética subjacente ao trabalho do ilustrador e em particular a sua natureza argumentativa. No caso dos jornais portugueses de grande

³⁹ Fonte: <https://ressabiator.files.wordpress.com/2013/08/20130804-152757.jpg>

⁴⁰ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2013/08/04/nem-o-desenho-ilustra-nem-o-texto-e-legenda/>

tiragem, a ilustração cumpre a função de uma manchete visual. Encontrar uma ilustração a contradizer a notícia é como encontrar um título a afirmar o oposto do que é noticiado (é relativamente comum e também polémico). Portanto, assume-se que o ilustrador deve ilustrar.”⁴¹

Recapitulando, a ilustradora Cristina Sampaio realizou uma ilustração para acompanhar o texto de opinião de co-adopção de Gentil Martins. Um texto de opinião pretende que a imagem que o ilustra se centre nos mesmos factos, seja verdadeira, objetiva e imparcial. Por sua vez, a ilustradora discorda ou não partilha da mesma visão que vem exposta no texto e isso é perceptível através da sua representação. Logo, a imagem em vez de ilustrar o texto, passa a ser mais uma opinião. E, quando a imagem confronta o seu texto, em vez de um, estamos diante de dois universos diferentes. Nomeadamente, o do autor que escreveu o texto e o da ilustradora que ilustrou, de algum modo, o mesmo texto. Entretanto, o autor vai ainda mais longe no exemplo que dá, com outro exemplo:

“Imaginem que a Cristina Sampaio tinha feito um desenho que ilustrasse com rigor a opinião de Gentil Martins; imaginem que daqui a muitos anos esse desenho ia parar a uma antologia dos trabalhos da autora, o tipo de obra onde não aparece o texto original, apenas o título ou um resumo. Nestas circunstâncias, não seria apenas o conteúdo do desenho que poderia ser considerado homofóbico mas a opinião da própria ilustradora. Seria até possível alguém fazer uma antologia de design, arte e ilustração de carácter homofóbico e lá estaria a ilustração de Cristina Sampaio. Ela poderia defender-se dizendo que se limitou a cumprir com neutralidade os desejos do cliente mas se é possível reunir os trabalhos de um ilustrador (ou designer) e dizer que ele é um autor, isso pressupõe agência, que é como quem diz responsabilidade pelas suas decisões.”⁴²

Dadas as circunstâncias, ou a ilustradora nega-se a representar um texto que expressa uma opinião que diverge da sua ou, sinceramente, limita-se a ilustrar como ilustrou Cristina Sampaio, segundo a sua perspectiva de uma forma discreta que, na realidade, não é discreta. Não podemos deixar de sublinhar que foi uma escolha meticulosa vista a perplexidade do dilema. Além da ilustradora ter aceite ilustrar uma opinião que contradiz a sua, ainda a contornou através daquilo que lhe fazia sentido. É verdade que nos apercebemos que a ilustradora revela uma posição valorosa e bem definida sobre o assunto: não é homofóbica e, por isso, não pode ser considerada ou julgada como tal (Mário Moura, 2013).

⁴¹ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2013/08/04/nem-o-desenho-ilustra-nem-o-texto-e-legenda/>

⁴² Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2013/08/06/a-etica-da-ilustracao/>

Um ilustrador não deve ser forçado a atuar contra os seus valores morais. Não é que hajam valores melhores ou piores, superiores ou inferiores a outros. Não existem um conjunto de regras técnicas básicas que distingam aquilo que é correto daquilo que é errado. Existe sim, uma espécie de autorreflexão correspondente à consciência individual das decisões que tomamos e, conseqüentemente, da nossa maneira de agir.

Não nos podemos esquecer ainda que, neste caso, o objetivo de relacionar o texto com a imagem era somente para informar, de forma completa e prudente, o leitor sobre o assunto com o qual se deparou. Apesar de todas estas divergências, infelizmente bem reais, um jornal não deve submeter o seu leitor em erro seja ele qual for. Então, um ilustrador, quando lhe encarregam de ilustrar um texto, também não se deve distanciar da sua tarefa? É um erro um ilustrador manifestar a sua opinião? Porque é que é o texto que promove a ilustração e não o oposto? E a ilustração realizada através de uma encomenda, perde algum do seu estatuto ou qualidade?

Na verdade, este é um assunto bastante pertinente e gera até uma discussão muito interessante e necessária. A profissão do ilustrador é um universo repleto de perguntas com diversas respostas de uma só vez ou, às vezes, sem uma única resposta concreta. Tudo depende, como já foi confirmado anteriormente, da posição e das circunstâncias em que o ilustrador se encontra.

A ilustração é uma forma de expressão artística que existe com o intuito de acompanhar textos ou de auxiliar como complemento de informação e, sobretudo, de comunicar com os outros. Apesar da ilustração se distinguir das outras obras de arte não deixa de ser considerada como uma variante das artes plásticas: muitas ilustrações de livros são consideradas autênticas obras de arte. A diferença é que enquanto uma ilustração serve um determinado propósito, uma pintura numa galeria ou numa exposição, por exemplo, não necessita de um objetivo em específico ou não tem um destino previamente traçado. Ao contrário do que acontece na ilustração, uma pintura tende a ser essencialmente interpretativa. Isto é, uma pintura comunica através da suscetibilidade do sujeito que a observa. Uma ilustração é igualmente interpretativa, como já pudemos verificar, mas nela já existe um significado concreto pronto a ser comunicado. Assim, enquanto uma pintura é suscetível de muitas formas, uma ilustração serve antes para transmitir alguma ideia em específico (Ricardo Antunes, 2007).

O autor já citado Mário Moura (2010), ao procurar determinar as características de uma ilustração questiona, de uma forma minuciosa, aquilo que distingue uma pintura de uma ilustração:

“Mas o que separa então uma pintura narrativa renascentista de uma ilustração? As duas podem ilustrar precisamente a mesma passagem da Bíblia, por exemplo. Uma resposta possível é que a ilustração foi feita para ser reproduzida em massa, enquanto a pintura renascentista não.”⁴³

Consideremos que esta é apenas uma “resposta possível”, o que não quer dizer que seja uma resposta determinada até porque o autor ainda acrescenta que “esta resposta é interessante, mas não me parece satisfatória”⁴⁴. Não existe uma resposta imediata que nos defina exatamente a fronteira entre ilustração e pintura, pelo contrário, a resposta tende a ser uma procura e reflexão sucessiva.

A propósito de pintura renascentista, observemos a imagem seguinte, acompanhada com uma breve descrição como forma de contextualizar o assunto acima referido.



Figura 27 - Rafael, *Escola de Atenas*, 1508-1511, Palácio do Vaticano, Roma⁴⁵

“A disputa entre os dois maiores filósofos gregos para resumir a dicotomia da cultura do Renascimento: de um lado, o pragmatismo racional de Aristóteles, do outro, o espiritualismo de Platão; ao centro, a arte clássica como suprema tentativa de síntese.” (Sandro Sproccati, 2000: 59)

⁴³ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

⁴⁴ Fonte: <https://ressabiator.wordpress.com/2010/03/23/o-que-e-uma-ilustracao/>

⁴⁵ Fonte: https://www.google.pt/search?q=escola+de+atenas&hl=pt-PT&biw=1280&bih=590&site=webhp&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjC4d3an7PPAhXGWxQKHcKtAJMQ_AUIBigB#imgsrc=MhDMnud eagJyOM%3A

A arte do Renascimento “deve dotar-se de formas linguísticas, possuir uma metodologia própria altamente científica, para poder realçar o papel central do homem como fulcro do saber e sujeito do conhecimento”. (Sandro Sproccati, 2000: 21-22).

Ainda no território da ilustração e da pintura, sublinhemos as potencialidade que a ação de ilustrar pode determinar. O facto de considerarmos que o ilustrador ilustra não quer dizer que o pintor não ilustre. Ilustrar é tão válido para decifrar um texto como é para a expressão de um sentimento numa pintura. A partir do momento em que clarificamos alguma coisa através de uma imagem estamos, necessariamente, a ilustrar. Seja qual for o seu suporte ou até mesmo a área, é essencial “ilustrar” nos mais diversos campos.

Apesar do verbo ilustrar, no sentido em que esclarece, se aproximar mais do nome ilustrador que corresponde aquele que ilustra, não significa que não se estenda a outras atividades. Quando traçamos um mapa para situarmos alguém num espaço, por exemplo, estamos a ilustrar, ou então quando fazemos a “clássica” pergunta “entendeste ou queres que faça um desenho?” para descomplicar uma ambiguidade, também estamos a ilustrar algo a alguém, e se ainda quisermos ir mais longe, quando explicamos por gestos um determinado assunto e acabamos por criar nos outros uma imagem mental, estamos a ilustrar só que numa realidade diferente.

Existem muitos sentidos e modos de ilustrar. Assim, é legítimo dizer que ilustrar é uma vantagem partilhada por todos aqueles que tem o intuito de fazer com que algo fique claro e compreensível: ilustrar para elucidar. Para o ilustrador, o estatuto da palavra apenas é recebido pelos outros conforme este se auto afirmar: ou como aquele que faz ilustrações, ou como o que executa a profissão de ilustrador.

Na verdade, podemos dizer que não existem escolas ou faculdades realmente especializadas na área da ilustração e, com efeito, na formação profissional do ilustrador. Existem sim muitos cursos de arte que abrangem apenas algumas das técnicas do desenho e da pintura (Ricardo Antunes, 2007: 3). Deste modo, é comum entre os ilustradores iniciarem a sua profissão de uma maneira hesitante e até simulada. Ou seja, tentam ser algo que não são ou, no fundo, tentam ser algo que já são. Não podemos negar que este é um assunto que apresenta alguma fragilidade pela forma como é exposto.

No *Guia do Ilustrador* (2007: 10), Ricardo Antunes menciona Renato Alarcão que refere, no seu site, algumas ideias importantes sobre a formação de um ilustrador:

- Ir a bibliotecas, procurar saber mais através da investigação de arte, de artistas e de todos os outros componentes de possível interesse que constroem esta disciplina como, por exemplo, o desenho ou a pintura e as suas respetivas técnicas. É fundamental conhecer

o universo das artes sem exceções. Estudar de forma empenhada e contínua todas as épocas da História de Arte, desde a pré-história à arte contemporânea;

- Conhecer e explorar livrarias. Visitar exposições para ampliar o conhecimento e a cultura visual. Ler e ver são duas atividades imprescindíveis;

- Visitar sites online sobre o tema ilustração, nomeadamente, sites de discussão, trocas de informação, concursos, exposições, livros, cursos, emprego;

- Procurar cursos específicos de arte. Praticar exercícios de desenho de forma a atingir progressos;

- Trabalhar de forma dedicada para alcançar um portfólio sublime. A organização e a limpeza são as palavras-chave para a apresentação de um portfólio exemplar. O rigor e a exigência são igualmente essenciais. Ser autocrítico é uma qualidade a adquirir;

- Expandir o conhecimento em todas as áreas sem qualquer tipo de restrições. É necessária vontade e determinação para se alcançarem os objetivos definidos;

- Sustentar um discurso compreensível e coerente, de forma repousada, diante um outro ilustrador ou um cliente. Deixar que a aptidão seja visível, principalmente, através do trabalho visual;

- Trabalhar em ilustração também é uma estratégia de sobrevivência e, por isso, todo o trabalho desenvolvido deve ser valorizado.

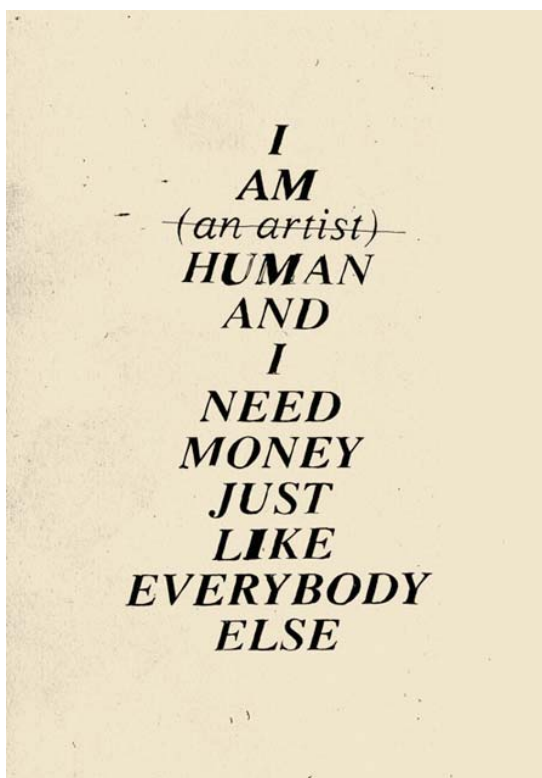


Figura 28 - Ilustração de Wasted Rita⁴⁶

⁴⁶ Fonte: <http://says.wastedrita.com/human>

Um ilustrador para ser talentoso necessita, certamente, de um longo período de tempo dedicado ao estudo (Ricardo Antunes, 2007). Além disso, é necessária uma formação cultural sólida. Quanto mais um ilustrador conhecer, melhor será o seu proveito no sentido em que maior será o seu leque de respostas, a capacidade de visão, saber pensar, fazer associações e criar conteúdos. O gosto e a vontade de ver e de conhecer também devem ser inacabáveis.

Portanto, consideremos que ser ilustrador é uma profissão e, por isso, tem que se exprimir e agir como tal. Insistir no conhecimento e numa prática constante neste tipo de matéria nunca será definido como algo demasiado. Pelo contrário, a área da ilustração tende, a cada dia, a aumentar em todos os pontos e, por essa razão, esta é uma disciplina que não se deixa afetar com o “excesso”.

Os ilustradores são vistos como robustos, espantosos, misteriosos. Reagem com uma energia particular, espantam-nos com coisas singulares e são capazes de ir ao âmago da questão de forma a aproximarem-se dos sentidos. São, algumas vezes, imprevisíveis pelo modo como nos surpreendem e desconcentram com algo inesperado. E, como não poderíamos deixar de referir, são ainda provocativos na maneira como nos conseguem deixar a pensar. Eles têm a capacidade de nos persuadir e de nos cativar através das suas formas viciantes que nos submetem a um estado quase imersivo ou hipnotizante. Finalmente, consideremos estes como os “verdadeiros” ilustradores, se é que estes existem.

1.5. O que é um projeto de ilustração?

Em primeiro lugar, será importante iniciarmos este texto com a definição da palavra “projeto” e, respetivamente, com a análise da sua origem. De acordo com o Dicionário Porto Editora (2015: 1297), o significado de projeto apresenta-se como “plano para a realização de um ato; esboço” e, etimologicamente, vem do latim *projectu-*, “lançado”. Curiosamente, “projeto” e “lançado” são duas palavras que, à partida, parecem não se cruzar. Enquanto a palavra “projeto” nos sugere algo de natureza física, “lançado” do verbo “lançar” transmite-nos, antes, a ideia de um movimento contínuo e intocável. Se procurarmos relacionar os dois termos o resultado será, provavelmente, alguma coisa que é lançada de forma decidida para a frente. Trata-se, além disso, de alguma coisa não física que após o seu lançamento passa a ganhar corpo. E, no fundo, é mesmo esta condição de diversidade que acaba por causar a origem e a essência daquilo que é um projeto. Um projeto é a forma perfeita de tornarmos tocável aquilo que antes não podíamos “tocar” tal como uma ideia, um pensamento ou tudo aquilo que pode surgir em redor da vontade.

Mas, afinal, o que é um projeto de ilustração? Sobre o significado de ilustração sabemos, antecipadamente, que se trata de um género de linguagem não verbal. Ou, melhor dizendo,

uma ilustração corresponde à forma como se interpreta o significado de uma determinada ideia sem se utilizar a escrita. Surge, posteriormente, a imagem enquanto sua sucessora e enquanto sinónimo de conhecimento capaz de transmitir o sentido dessa mesma ideia através de formas visuais. Assim, um projeto de ilustração é o momento em que os nossos sentidos criam uma relação de proximidade com o desenho.

Nomeadamente, quando nos referimos aos sentidos referimo-nos, mais uma vez, às nossas vontades, às nossas maiores ansiedades ou aos nossos pensamentos mais profundos. Também poderíamos dizer que um projeto de ilustração é uma relação muito próxima com o trabalho desenvolvido. No entanto, isto não quer dizer que tenha de ser sobre alguma coisa pessoal. Aliás, um projeto de ilustração pode ser muito pessoal ou não, pode ser sobre nós ou sobre os outros, autobiográfico ou apenas biográfico. Pode ser, ainda, sobre qualquer coisa que nos rodeie no dia a dia. O mais importante é fazer as coisas acontecerem, é produzir algo, fazendo-o, através de uma energia individual ou coletiva. É como se estivéssemos a ocupar paredes brancas com todas as histórias que não se podem perder. E, assim, aquele que antes era um impulso intelectual passa a físico.

Entretanto, melhor do que tentarmos decifrar aquilo que é um projeto de ilustração é analisarmos, de seguida, a entrevista da ilustradora Catarina Sobral ao blog “Conversas Com”. Não só é uma forma de mantermos rumo ao subcapítulo anterior sobre “Quem é o ilustrador?” como, também, é a maneira ideal para fecharmos este capítulo e darmos início ao capítulo seguinte designado “Projeto Desenvolvido - Ilustração do Dia”.



Figura 29 - Catarina Sobral, Fotografia⁴⁷

⁴⁷ Fonte: <http://www.conversascom.com/catarina-sobral>

Ilustras, logo existes?

Sim, mas não penso apenas de forma visual. Penso através da relação texto-imagem; de formas e vazios, de segundas leituras e das camadas que surgem quando se juntam palavras e ilustrações.

Qual a tua primeira memória de desenho?

Lembro-me, em férias, de desenhar com a minha mãe e com a minha irmã. Eram desenhos de nós as três na praia ou a fazer alguma outra actividade em família. Talvez seja essa a minha primeira memória de desenho.

Tinhas amigos imaginários?

Não.

Como se desenvolve uma personagem ilustrativa mas tão humana e real?

Provavelmente quando essa personagem vai beber a sua personalidade a alguém do mundo real ou a nós mesmos. Vem de mim, de outras pessoas e também do que leio, do que vejo. Quem é que dizia “tudo o que não vivi, li”?

És tu que escreves muito dos teus livros como “O meu avô”, “Greve” e “Vazio”. O que vem primeiro: o texto ou os desenhos?

Depende. O que vem primeiro é a ideia; pode ser uma ideia visual (como no caso do Vazio e do Chapeleiro). O Greve foi ao contrário: foi mais fácil escrever primeiro e depois partir para a ilustração. O Avô (Prémio Internacional de Ilustração da Feira do Livro Infantil de Bolonha 2014) escrevi-o primeiro, mas sempre a pensar nas ilustrações. Neste caso, o texto e as ilustrações criaram um contraponto e os desenhos contaram mais do que as palavras. O texto quando vem primeiro vem como uma estrutura, um esqueleto.

A humanidade que transmites nos desenhos é o teu elemento diferenciador.

É o que muitas pessoas dizem das minhas ilustrações; falam-me sempre da humanidade que consigo representar, mas eu não sei como faço isso, não o faço de propósito. (risos)

O que define o estilo das tuas histórias?

O que estou a sentir no momento em que crio; o que me apetecer fazer; a bagagem que vou acumulando em termos visuais, de referências e a própria história. No Greve fui buscar ferramentas ao construtivismo russo: as colagens, o contraste preto/vermelho...

⁴⁸ Fonte: <http://www.conversascom.com/catarina-sobral>

O Avô já via como um livro mais pequeno (por tratar uma relação mais íntima) e, como fala do tempo, fazia sentido revisitar a tradição gráfica dos anos 50/60 e as cores directas (uma forma de reprodução que faz lembrar os livros antigos). O Vazio, por ser apenas uma silhueta branca, precisava de que tudo o que o rodeasse fosse muito preenchido, para criar contraste.

Mas todos os livros têm a sua identidade e são graficamente muito diferentes entre si, apesar da tua assinatura ser reconhecível.

A verdade é que estou sempre a mudar porque gosto de experimentar coisas novas. Aborreço-me se estiver sempre a fazer a mesma coisa; tenho uma insatisfação permanente que me faz experimentar técnicas novas. Nunca estou confortável e, assim, desafio-me.

Os teus livros caem na categoria de literatura e ilustração infantil, mas não podia ser mais o oposto. São livros para adultos.

(risos) Exactamente!

Então, para quem desenhavas?

Para mim.

Não estávamos à espera dessa resposta.

(risos) As pessoas dizem que existem livros para crianças e livros para adultos. Para mim, todos os livros são para adultos. Alguns também serão para crianças... Se um livro for mau para adultos também deveria ser mau para crianças.

Vivemos tempos difíceis: será mais fácil as pessoas perceberem as verdades complexas da vida através das tuas histórias e ilustrações simplificadas, sem nunca deixar nada por dizer?

Essa identificação é feita através da arte, não apenas através dos meus desenhos. É mais fácil apercebermo-nos de problemas através de livros, ilustrações, música, cinema...

O recente boom da ilustração portuguesa pode estar ligado a estes tempos difíceis. É uma linguagem que permite um olhar diferente mas não menos pertinente e genuíno. É um escape.

É uma leitura muito bonita. Existem outras possibilidades para justificar este boom. A verdade é que só no séc. XVIII a sociedade reconhece à infância um estatuto específico e que surgem os livros ilustrados, então, com uma função pedagógica.

Em Portugal, há mais livros ilustrados agora, mas temos um atraso em relação a outros países da Europa e do Médio Oriente. Os Iranianos, por exemplo, têm uma história e tradição de livro e de livro ilustrado muito maior do que a nossa. O boom também tem que ver com o nosso crescimento cultural.

Foi fácil assumir que querias ser ilustradora?

Sim. A minha família sempre me educou para escolher o que eu gostava. Acredito que com muito trabalho, conseguimos sempre o que queremos.

Qual o maior obstáculo de um ilustrador em Portugal?

A desvalorização do trabalho do ilustrador: as encomendas mal pagas, os pagamentos em atraso ou os pedidos para trabalharmos de graça. E o facto de acharem que o que fazemos são apenas “bonecos”.

E de um ponto de vista criativo?

Eu não acredito na falta de inspiração porque, mais uma vez, com trabalho chega-se a todo o lado. Claro que às vezes é difícil... há dias em que não dá simplesmente porque não dá (risos). É preciso muita auto-disciplina.

Tens bastantes projectos com a Orfeu Negro. Para o artista, qual é a importância de uma editora?

Para mim, é essencial. Se não tivesse uma editora, teria que ser uma super-mulher como a Margarida Botelho (que tem uma editora, distribui livros, lida com livreiros, etc.). O meu trabalho é ilustrar. Mas o livro não acaba quando está impresso. E uma editora como a Orfeu Negro faz todo um trabalho louco de promoção, de visitar escolas, de enviar informação para a imprensa... Fá-lo brilhantemente e grande parte do meu sucesso deve-se à Orfeu.

No que respeita à criação de livros, o que aprendeste com a Orfeu Negro?

Aprendi muito mais sobre o álbum ilustrado e sobre o mercado para crianças. Agora, é-me muito mais difícil escrever um livro. Tenho uma noção maior de como o mundo editorial funciona, o que é um bom ou mau livro, o que é um texto bem escrito. É um trabalho de pormenor, de alfiate. Cada palavra, cada ponto tem de fazer sentido e estar no sítio certo. Geralmente tenho sempre de simplificar o texto... o ritmo é também muito importante.

Com livros publicados em todos os cantos do mundo, a tua linguagem é universal; a quem dás voz então?

Pergunta difícil. Antes de mais, dou voz a mim própria, mas não sei se represento alguém ou alguma coisa. Para mim, é um modo de ver o mundo.

Um modo sério mas ingénuo?

Lá está. É um modo de ver o mundo com humor, ironia, bons pedaços de loucura.

O teu trabalho anda sempre de mãos dadas com a ironia e a inocência.

O sentido de humor é uma das maiores armas das pessoas, é uma forma de não levarmos o mundo (e a nós) tão a sério. Com sentido de humor, conseguimos compreender bem

os problemas, mas com maior leveza: é muito eficaz. Atenção, leveza não significa superficialidade.

As tuas maiores influências são...

Iela Mari, Paul Rand, Saul Bass, Munari... tenho tantos ilustradores que admiro que não posso estar a nomeá-los todos. Gosto das avant-gardes, do modernismo na literatura, no cinema e nas artes visuais.

É curioso dizeres isso, há uma linha muito nostálgica no teu trabalho, no sentido de regressar e visitar o passado.

Sim! É mesmo isso. Adoraria ter vivido no início do séc. XX.

Que noção é que um ilustrador nunca deve perder?

É importante reinventarmo-nos e surpreendermos o público. Desafiarmo-nos.

Capítulo 2: Projeto Desenvolvido - Ilustração do Dia

2.1. Apresentação

Após uma contextualização do tema principal deste relatório, o capítulo 2 é destinado ao projeto desenvolvido que diz respeito apenas à parte prática. Descreveremos o trajeto percorrido, desde a origem até aos resultados finais, passando pela concepção e realização, tal como todos os progressos ou retrocessos sentidos ao longo da fase de desenvolvimento do projeto. Abordaremos a metodologia estabelecida para a realização da pesquisa visual, as técnicas de trabalho utilizadas e, ainda, algumas decisões que tiveram de ser tomadas. Desta forma, passemos então a apresentar o projeto que resultou num ensaio visual designado Ilustração do Dia.

O projeto Ilustração do Dia sugere, evidentemente, um projeto que explora o tema da ilustração e o seu principal objetivo consiste em realizar uma ilustração por dia, durante todos os dias do seu período de criação. Nomeadamente, o seu período de criação ou de produção ocorreu durante o primeiro semestre do ano 2016, de forma precisa e pontual, sem pausas nem rodeios. A ideia era criar um exercício diário que fosse contínuo ou ininterrupto. Era, além disso, criar uma espécie de procura autobiográfica através de um registo visual e pessoal desses mesmos dias destinados ao desenho. Assim, podemos afirmar que foram 6 notáveis e produtivos meses de desenvolvimento do projeto dedicados a ilustrar.

Todavia, este foi um projeto que atravessou, igualmente, diferentes etapas e que se cruzou com diversas questões. Sabemos que, tal como em qualquer outro projeto desenvolvido, existe sempre um lado hesitante e desconhecido. Ou, de outra forma, existe sempre um espaço reservado para algum mistério. Claramente, referimo-nos às pistas, aos vestígios ou até às respostas que o mesmo nos vai concedendo à medida que é realizado. No entanto, o importante agora referir é que o projeto visual corresponde, precisamente, a 182 ilustrações finais ou, melhor dizendo, a 182 dias entregues à ilustração.

De seguida, para nos voltarmos a situar no contexto do relatório, observemos novamente o plano de trabalho o qual nos apresenta somente o projeto desenvolvido ou o percurso prático do ensaio visual.

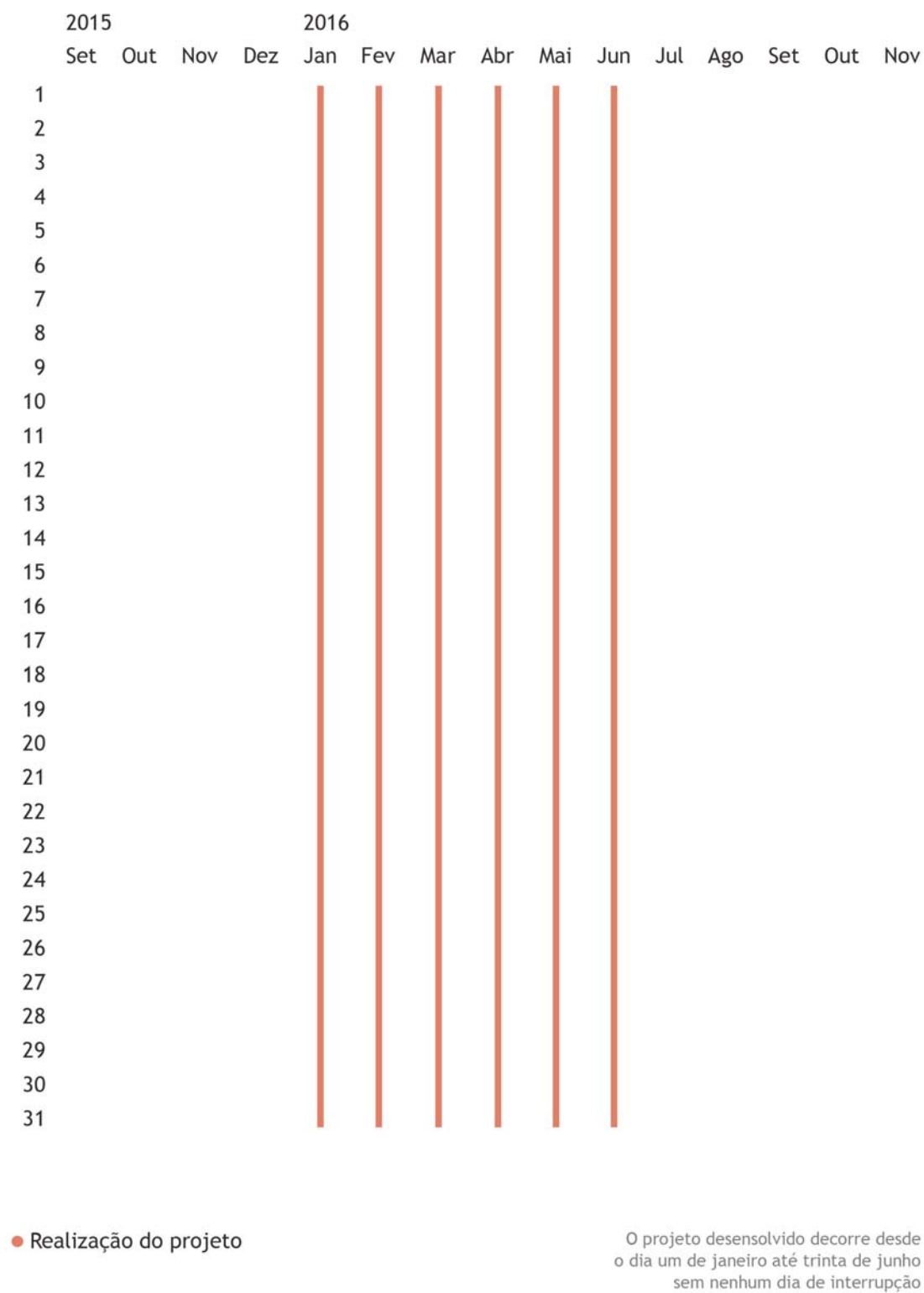


Tabela 2: Cronograma II⁴⁹

⁴⁹ Fonte: Autoria Própria

2.2. Projeto

Uma ilustração por dia, é outro nome o qual poderia ter sido atribuído a este projeto. Ou, pelo menos, é esta a ideia: desenhar, desenhar continuamente de forma a criar um hábito, a desenvolver capacidades e a melhorar o desempenho.

Em primeiro lugar, o projeto desenvolvido corresponde a um projeto sobre o tema da ilustração, a uma reflexão sobre as possibilidades da sua linguagem. Podemos enumerar uma série de motivos que originaram este ensaio visual. Mas, mais do que um motivo, este projeto resultou, principalmente, de uma vontade suspensa, de uma exaltação interior pessoal. Era uma experiência de trabalho que estava por acontecer já há algum tempo e eis a oportunidade. Na verdade, é para isso mesmo que os projetos servem, para por fim a estados de hesitação e dúvida.

Assim, no dia 1 de janeiro deste ano, 2016, dá-se início ao desenvolvimento do projeto designado Ilustração do Dia. A partir deste instante, tudo era motivo de reuniões, conversas, reflexões, palpites, questões ou dúvidas. Trabalhar em ilustração passou a ser a nossa ciência de todos os dias. Havia um turbilhão de tarefas para fazer, havia ainda um conjunto de questões que precisavam de ser respondidas e a inquietação manifestada pelo próprio tema também ajudava. Por sua vez, o projeto visual começou a ser moldado e a ganhar forma até ao dia 30 de junho de 2016, data do último dia de realização deste ensaio.

Seguidamente, apresentaremos as primeiras 31 ilustrações correspondentes aos primeiros 31 dias do ano, nomeadamente, ao mês de janeiro.



Figura 30 - 1 janeiro 2016



Figura 31 - 2 janeiro 2016

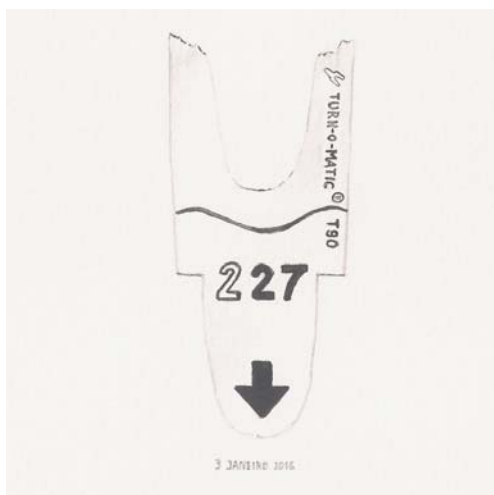


Figura 32 - 3 janeiro 2016



Figura 33 - 4 janeiro 2016

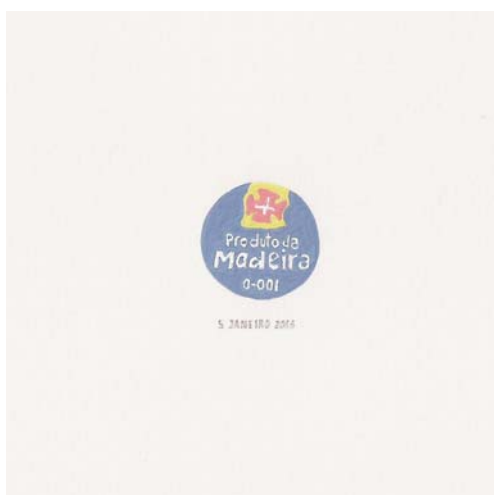


Figura 34 - 5 janeiro 2016



Figura 35 - 6 janeiro 2016



Figura 36 - 7 janeiro 2016



Figura 37 - 8 janeiro 2016



Figura 38 - 9 janeiro 2016



Figura 39 - 10 janeiro 2016



Figura 40 - 11 janeiro 2016



Figura 41 - 12 janeiro 2016



Figura 42 - 13 janeiro 2016



Figura 43 - 14 janeiro 2016



Figura 44 - 15 janeiro 2016



Figura 45 - 16 janeiro 2016



Figura 46 - 17 janeiro 2016



Figura 47 - 18 janeiro 2016



Figura 48 - 19 janeiro 2016



Figura 49 - 20 janeiro 2016



Figura 50 - 21 janeiro 2016



Figura 51 - 22 janeiro 2016



Figura 52 - 23 janeiro 2016



Figura 53 - 24 janeiro 2016



Figura 54 - 25 janeiro 2016



Figura 55 - 26 janeiro 2016



Figura 56 - 27 janeiro 2016



Figura 57 - 28 janeiro 2016



Figura 58 - 29 janeiro 2016



Figura 59 - 30 janeiro 2016



Figura 60 - 31 janeiro 2016⁵⁰

⁵⁰ Fonte: Autoria Própria

2.2.1 Pesquisa Visual

Antecedente ao desenvolvimento do projeto houve, evidentemente, uma pesquisa visual efetuada através de algumas questões bastante pertinentes que se colocaram, tais como: O que vamos pesquisar? Qual é a origem desta pesquisa? De que forma é que a devemos direcionar ou quais são os caminhos que devemos seguir?

Primeiramente, aquilo que vamos pesquisar está relacionado com a área da ilustração e com a sua linguagem e a origem desta pesquisa deve-se a uma desejo pessoal ou a uma necessidade particular em explorar o próprio tema. Para a realização desta pesquisa visual foram utilizadas ferramentas físicas distintas como textos, artigos, livros, dicionários, websites ou outros documentos online. E, para a orientarmos no caminho certo e para que os resultados fossem de encontro ao pretendido no âmbito do projeto, foi elaborada uma metodologia de forma a definir a matéria em estudo.

Por sua vez, a necessidade de criar uma metodologia de trabalho ou uma norma específica surge com o objetivo de centrar a pesquisa visual diante algumas características singulares da área da ilustração e do desenho e, ainda, de simplificar a seleção de referências, matérias e exemplos enquanto objetos de estudo. Desta forma, sabemos antecipadamente aquilo que vamos pesquisar. Seguidamente, passemos a apresentar a metodologia criada:

- Artistas relacionados com a área do desenho e, especialmente, da ilustração;
- Ilustrações minuciosas, pormenorizadas ou perfeccionistas;
- Trabalhos ilustrados de carácter contínuo ou prolongado;
- Ilustrações que explorem o sentido da narrativa;
- Imagens capazes de criar impacto visual;
- O desenho enquanto exercício diário;
- Desenhos de observação e de reflexão.

Todos os exemplos desta pesquisa foram escolhidos com base nos critérios acima mencionados e, nomeadamente, influenciaram ou suscitaram inspiração na concepção e criação do projeto Ilustração do Dia. Na verdade, esta foi uma pesquisa visual que se revelou bastante acertada, apropriada e vantajosa.

Por conseguinte, é igualmente importante que não deixemos de referir que a escolha das obras de cada artista selecionado deve-se, também, a uma preferência pessoal pelas mesmas. De seguida, passemos a conhecer, pela ordem cronológica, as três principais referências impulsionadores do projeto visual desenvolvido.

Janice Wu⁵¹

A propósito de ilustrações minuciosas e pormenorizadas, apresentemos o trabalho de Janice Wu, artista e ilustradora situada em Vancouver, Canadá. Janice Wu dispõe de uma impressionante coleção de ilustrações dedicadas a objetos com os quais se relaciona e interessa. Através de uma sensibilidade individual, a artista e ilustradora domina a sua linguagem técnica de uma forma impecável. O seu trabalho demonstra ser realmente perfeccionista e está exatamente direcionado para o desenho de observação. As ilustrações de Janice Wu são, sobretudo, elegantes, primorosas e requintadas, reproduzidas com um cuidado particular e único.



Figura 61 - *I am a Collector*



Figura 62 - *Chopstick Wrappers*

⁵¹ Site da autora: <http://janice-wu.com/>



Figura 63 - *Kingdom*

Lorraine Loots⁵²

Residente na Cidade do Cabo, África do Sul, Lorraine Loots é uma ilustradora capaz de nos conquistar através das suas ilustrações totalmente inspiradoras e envolventes. No dia 1 de janeiro de 2013, Lorraine começou a criar pequenas obras de arte através de minúsculas ilustrações diárias e contínuas. Desde então, o compromisso sério com o seu trabalho manteve-se até aos dias de hoje e nunca mais parou de ilustrar. Todos os dias, entre 3 a 6 horas por dia, a ilustradora dedica-se às suas mini peças ou mini pinturas desde animais, celebridades, comida, cenários cósmicos e muito mais. Nas redes sociais, o seu trabalho adquiriu milhares de fãs os quais chegam mesmo a fazer sugestões para a ilustração que se vai realizar num determinado dia em específico ou não. As ilustrações de Lorraine são bastante delicadas, frágeis, parecem até que se movimentam ou que ganham vida. O seu trabalho, designado *Paintings for Ants*, está atualmente exposto em Hong Kong.



Figura 65 - Day 40/100 #freefridays

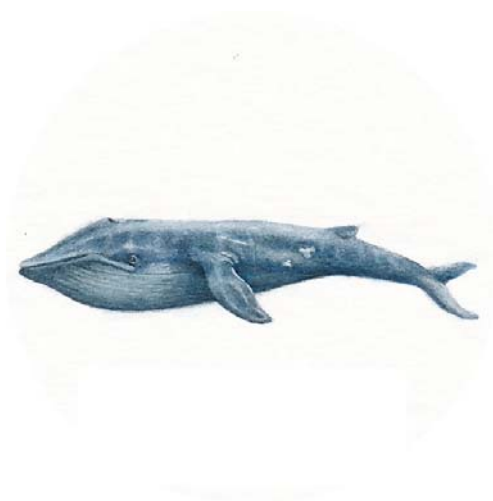


Figura 66 - Day 40/100 #freefridays



Figura 67 - Day 41/100 #microcosmmondays



Figura 68 - Day 41/100 #microcosmmondays

⁵² Site da autora: <http://lorraineloots.com/>



Figura 69 - Day 42/100 #fursdays



Figura 70 - Day 42/100 #fursdays



Figura 71 - Day 42/100 #fursdays



Figura 72 - Day 42/100 #fursdays



Figura 73 - Day 49/100 #microcosmmondays



Figura 74 - Day 49/100 #microcosmmondays

Tatsuya Tanaka⁵³

Tatsuya Tanaka, diretor de arte e fotógrafo de miniaturas situado em Kagoshima, Japão. Distinto das outras autoras referidas, Tatsuya Tanaka é o exemplo ideal que nos demonstra as mais variadas possibilidades da linguagem visual. No dia 20 de abril de 2011, o autor iniciou o seu projeto denominado *Miniature Calendar* que consiste em criar e fotografar cenários minúsculos construídos a partir dos mais diversos objetos do cotidiano. Cenários improvisados, inesperados e espantosos são algumas das características que lhes podemos atribuir. Nomeadamente, a ideia principal do seu trabalho consiste em explorar os nossos pensamentos mais profundos através de uma espécie de representação de cenários oníricos, utópicos ou impossíveis. No seu site é possível verificarmos uma evolução fantástica da sua técnica fotográfica bem como dos próprios cenários. Todos os dias, as suas fotografias são atualizadas.



Figura 75 - 8.22 mon Boomerang



Figura 76 - 8.23 tue Thrill rides

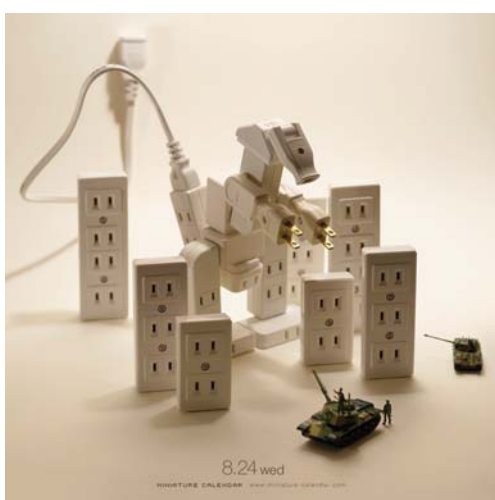


Figura 77 - 8.24 wed GODZILLA?



Figura 78 - 8.25 thu Iceland

⁵³ Site do autor: <http://miniature-calendar.com/>



Figura 79 - 8.26 fri Coral reef



Figura 80 - 8.27 sat Fountain



Figura 81 - 8.28 sun Rhythmical cooking



Figura 82 - 8.29 mon Thwomp



Figura 83 - 8.30 tue Rainy day



Figura 84 - 8.31 wed Study park

2.2.2 Conceito

Ao longo de seis meses, mais concretamente de 182 dias, ilustrar foi a principal ação que originou o projeto visual Ilustração do Dia. A cada dia, durante esses meses, a ideia era desenhar continuamente. Era, no fundo, procurar um exercício que fosse regular, metódico e progressivo com o intuito de adquirir conhecimento através da utilização dos sentidos.

Antes de mais, é importante referir que 2016 trata-se de um ano bissexto e, por isso, este é um ano com 366 dias em vez de 365. A cada quatro anos, acrescenta-se um dia ao final do mês de fevereiro com o objetivo de consertar a divergência entre o calendário anual e o tempo de translação da Terra em volta do Sol. Em 2016 existe um dia a mais do que os anos normais de 365 dias e, por esta razão, também podemos considerar que existe um desenho a mais no projeto visual desenvolvido. Este é apenas um pormenor que traduz a possibilidade reduzida de este género de coisas acontecer. No entanto, não deixa de ser um pormenor refletido e bastante pertinente, por isso, fazia todo o sentido ser igualmente partilhado.

Ilustração do Dia é um projeto que consiste, como já tínhamos verificado, em realizar uma ilustração por dia. Cada dia, entre janeiro e junho, corresponde a uma ilustração diferente e cada uma dessas ilustrações é reproduzida a partir de algum objeto que representasse esse mesmo dia através de uma abordagem pessoal. Assim, além de termos 182 ilustrações e 182 dias, ainda dispomos de 182 objetos distintos entre si. E, quando falamos de objetos, falamos de objetos com um tamanho bastante reduzido. Aliás, quanto mais o fossem melhor pois era uma forma de manter o rumo às ilustrações. Todavia, lá por considerarmos um determinado objeto enquanto pequeníssimo não quer dizer que não tenha pormenores. Pelo contrário, existem objetos pequenos com imensos detalhes que requerem tempo para compreendê-los melhor como, por exemplo, alguns selos de cartas ou autocolantes de frutas.



Figura 85 - 18 fevereiro 2016

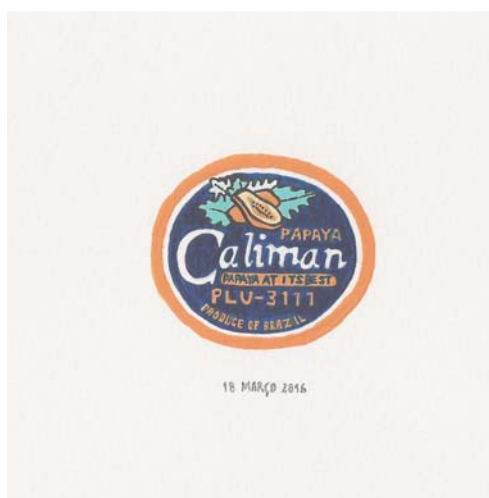


Figura 86 - 18 março 2016⁵⁴

⁵⁴ Fonte: Autoria Própria

Botões, agulhas, alfinetes, clips, senhas, chaves, palitos, elásticos, pulseiras e ganchos são alguns dos muitos reduzidos e pormenorizados objetos ilustrados em Ilustração do Dia.

Por sua vez, podemos caracterizar todos estes objetos mencionados enquanto objetos involuntários. Um objeto involuntário é aquele que é comum à rotina diária das pessoas de alguma forma involuntária. É aquele que todos conhecem porque todos têm e todos usam ou, pelo menos, quase todos. Deste modo, tornam-se insignificante, indiferente, sem valor e sem graça. Um objeto involuntário pode ser, também, um objeto pessoal pela razão que cada indivíduo pode ter o seu. Estes são objetos úteis e, de alguma forma necessários. Simplesmente, tornam-se redundantes pelo seu uso repetido, pela sua acessibilidade e por serem ilimitados. Podemos ainda caracterizar o termo involuntário enquanto sinónimo de inconsciente, instintivo ou espontâneo. Assim, um objeto involuntário é aquele que está, discretamente, presente no quotidiano dos sujeitos ou não. Na verdade, esta é apenas uma das muitas possibilidades que um objeto involuntário pode ser. Estes podem representar qualquer coisa e podem estar em qualquer espaço ou lugar. Podem ser tudo aquilo que nós quisermos desde que seja alguma coisa material que possa ser percebida pelos sentidos e que ocorra sem influência da vontade.

O ensaio visual surge com o intuito de dar vida e brilho a estes mesmos objetos considerados banais, simples e corriqueiros. Numa procura permanente pelos mesmos, estes foram deixando de ser comuns e começaram a ser inesperados. Era urgente reunir o máximo de material para ilustrar ao longo dos 182 dias e, por vezes, estes monótonos objetos não eram assim tão evidentes. Havia momentos em que pareciam esgotar-se mas, logo de seguida surgiam como se eles próprios quisessem fazer parte do projeto. Dito por outras palavras, ao início, a procura por estes objetos era sossegada, um pouco garantida até e, de seguida, tornou-se um tanto agitada e inquietante, parecia antes uma procura simulada e artificial. No entanto, este é um projeto que reflete, principalmente, sobre o tempo. Um tempo que corresponde à duração das coisas e que se consegue medir a partir do que nele acontece. Existia sempre uma circunstância oportuna que sugerisse um objeto ou que tornasse este visível. E, por isso, era tudo uma questão de tempo. Desta forma, não era necessário forçar ocasiões para que estes objetos surgissem, eles apareciam de forma imprevista, casual e repentina. É como se fossem eles à procura de algo.

Por conseguinte, não deixemos ainda de sublinhar a relação de aproximação que existe entre objeto e ilustração. Coleciona-se, de alguma forma compulsiva, alguns objetos para se ilustrarem. Porém, o resultado desta relação não são só os objetos ilustrados. É muito mais do que isso. É uma relação que resulta de uma procura inadiável e única, que não se consegue substituir, trocar ou alterar. E, além disso, é um treino diário, um treino físico e mental capaz de criar um confronto entre os sujeitos e as coisas.

2.2.3 Linguagem Técnica

Em relação à linguagem técnica utilizada, começemos por sublinhar algumas decisões que foram tomadas desde a origem do projeto Ilustração do Dia.

Em primeiro lugar, podemos considerar que este é um projeto visual com um percurso definido desde o seu princípio. Ou seja, a distância que se pretende percorrer ou, neste caso, que foi percorrida, estava determinada desde o momento em que se iniciou o projeto. Decidimos que a partir do dia 1 de janeiro de 2016 até ao dia 30 de junho do mesmo ano, sem nenhum dia de interrupção, corresponderia ao seu período de criação e desenvolvimento. Na verdade, a própria ideia de projeto implica isso mesmo, delimitar um princípio, meio e fim.



Figura 87 - 1 janeiro 2016



Figura 88 - 30 junho 2016⁵⁵

Em segundo lugar, é importante voltar a salientar que o projeto Ilustração do Dia reflete a ideia de fazer uma ilustração por dia ou de desenhar diariamente. Assim, sabemos que a sua fase de realização corresponde exatamente a 182 dias, logo, sabemos antecipadamente que para este projeto vão ser reproduzidas 182 ilustrações finais.

O passo seguinte era começar a colecionar objetos para ilustrar: interpretar e representar. Objetos reduzidos o suficiente para poderem ser reproduzidos todos os dias, sem espaço para intervalos. Pois, se se trata de um plano que traça uma ilustração por dia ao longo de meio ano, era importante sermos cautelosos relativamente a questões temporais. Um objeto reduzido era, desde o começo, o ideal para se evitarem possíveis lapsos ou irregularidades com o compromisso que já estava assumido. Assim, este é um ensaio visual que resulta, além de 182 dias de ilustrações, de 182 objetos individuais.

⁵⁵ Fonte: Autoria Própria

Quanto às ilustrações, tal como os objetos, pretendíamos que fossem reduzidas e discretas. Tencionávamos trabalhar com escalas pequenas e obter, de alguma forma, resultados grandes. Neste contexto, alcançámos um resultado grande do número de ilustrações e, além disso, conseguimos um resultado visual bastante inesperado devido à precisão com que as mesmas foram feitas. Um desenho por ser reduzido não quer dizer que seja ligeiro ou superficial. Na verdade, um desenho por mais subtil que seja pode representar, igualmente, um grande número de particularidades. Neste projeto, planeámos que as ilustrações fossem, desde o primeiro instante, detalhadas e pormenorizadas, e isso só era possível através de um trabalho totalmente exigente e responsável.

Relativamente ao formato utilizado e à escolha do papel, optou-se por um formato quadrangular de 14,8 cm x 14,8 cm e por um papel granulado, esbranquiçado, com uma gramagem de 180 g. Todos os dias, era realizado um primeiro esboço a grafite do objeto do dia até que o desenho ganhasse forma e, posteriormente, era aplicada a cor. Para este último efeito, utilizava-se o método de pintura a guache que rapidamente foi substituído pela pintura acrílica, uma outra qualidade de tinta opaca à base de água com uma grande diversidade de cores disponíveis. Quanto às dimensões entre as ilustrações e os objetos representados procurou-se corresponder sempre à escala real das mesmas.

Ainda sobre as questões temporais que caracterizam este projeto não deixemos de sublinhar a importância de indicar, nomeadamente, o dia, o mês e o ano em que foi reproduzido cada um dos objetos ilustrados. Isto é, a cada dia do desenvolvido do projeto, a data é um pormenor imprescindível que acompanha cada uma das suas respetivas ilustrações. E, após a reunião de tantos detalhes como este, passámos a introduzir o conceito de narrativa que iremos aprofundar um pouco mais no subcapítulo seguinte.



Figura 89 - 18 abril 2016



Figura 90 - 18 junho 2016⁵⁶

⁵⁶ Fonte: Autoria Própria

2.2.4 Realização

Falamos sobre a realização ou a produção do projeto implica, necessariamente, falarmos sobre todo o processo de trabalho utilizado durante o seu desenvolvimento. Um processo de trabalho, por sua vez, corresponde a um processo de criação, a uma ação prolongada ou contínua, a uma sequência de procedimentos que se desenvolvem de modo regular. Por outras palavras, processo de trabalho significa a forma como se faz alguma coisa para se atingir um determinado objetivo.

Como temos vindo a referir, o tempo de realização do projeto visual Ilustração do Dia coincide com os primeiros 6 meses do ano 2016. Ao longo desses meses, a ideia principal passava por realizar uma ilustração por dia a propósito de um determinado objeto que definisse um dia em específico. Inevitavelmente, deu-se início a uma coleção dos mais variados objetos. Objetos diários para se reproduzirem desenhos diários.

Desta forma, começava a ser construída uma espécie de biblioteca de objetos ou, dito por outras palavras, construiu-se uma forma de guardar objetos através da formação de um arquivo. Na verdade, a formação de um arquivo foi um dos pontos altos do processo de trabalho. Arquivar consiste em memorizar, armazenar, conservar e organizar um conjunto de documentos ou elementos sobre um determinado assunto. Neste contexto, a construção do arquivo é composta por uma série de objetos físicos que dão lugar, posteriormente, a um conjunto de objetos ilustrados. Ou seja, este é um arquivo que foi adquirindo forma à medida que se reuniam coisas do dia a dia para se ilustrarem. Um arquivo grande de coisas pequenas. A ideia de arquivo é, de certa forma, o mesmo que guardar o processo de trabalho. E este foi, sem dúvida, um processo extenso, refletido e produtivo.

Ainda sobre a coleção que surgiu, podemos dizer que esta foi criada de uma forma bastante cuidadosa devido à própria fragilidade que apresentavam alguns objetos. Também já tínhamos refletido que tratam-se de objetos realmente reduzidos e, por isso, requerem uma atenção especial. Vejamos, por exemplo, o caso dos selos postais. Hoje em dia, o selo postal é um objeto que está a desaparecer do quotidiano das pessoas e, a qualquer momento, poderá tornar-se num objeto raro ou invulgar. Porventura, o selo foi um dos objetos mais reproduzido no projeto Ilustração do Dia mas, para os conseguir não era de todo uma tarefa assim tão simples. Um outro exemplo pertinente são os autocolantes que vêm nas frutas. Estes objetos completamente banais do nosso dia a dia demoram semanas ou, talvez, uma série de meses para serem trocados por uma imagem nova. No entanto, estes também foram um dos objetos mais ilustrados no projeto visual devido à grande variedade existente de fruta. Assim, podemos verificar que além de estes serem objetos fáceis de se perderem devido às suas proporções reduzidas, são ainda difíceis de se encontrarem devido a um conjunto de particularidades inéditas.

Em relação às ilustrações que compõem o ensaio visual, estas só poderiam resultar em algo tão delicado e tão sutil como a própria natureza daquilo que estão a representar. Ou seja, as ilustrações que surgem a partir da reprodução da coleção de objetos a qual temos vindo a referir são, na verdade, bastante sensíveis às suas características. Porém, existe sempre uma fronteira bem definida entre realidade e interpretação.

Com o passar dos dias, o número de objetos e de ilustrações aumentou e, assim, o ensaio visual começou a ganhar corpo. Por sua vez, o número de histórias para contar sobre objetos ilustrados também começou a ser maior de dia para dia. Não podíamos evitar que este fosse um projeto sobre ilustração e que não criasse uma narrativa. Ilustrações e desenhos criam, inevitavelmente, narrativas. E esta é uma narrativa, sobretudo, pessoal, que traduz uma série de dias em torno de uma identidade.



Figura 91 - 26 fevereiro 2016



Figura 92 - 27 fevereiro 2016



Figura 93 - 11 maio 2016



Figura 94 - 12 maio 2016⁵⁷

⁵⁷ Fonte: Autoria Própria

Nomeadamente, neste projeto visual, podemos nos aperceber da criação de uma narrativa, por exemplo, através da questão das cores e dos formatos. Isto é, de alguma forma involuntária, as ilustrações começaram a relacionar-se entre si através das suas cores semelhantes ou, quando isso não era possível, relacionavam-se através dos seus formatos.

Assim, se um objeto ilustrado de um determinado dia fosse verde ou azul, a procura pelo objeto a ilustrar no dia seguinte era, igualmente, uma procura por um objeto com características verdes ou azuis. Evidentemente, ao início esta era uma situação que acontecia apenas de forma instintiva até que foi adquirindo alguma consciência e lucidez ao longo dos dias. Mas, observemos antes alguns exemplos para esclarecer melhor esta ideia.



Figura 95 - 9 março 2016



Figura 96 - 10 março 2016



Figura 97 - 11 março 2016



Figura 98 - 12 março 2016⁵⁸

⁵⁸ Fonte: Autoria Própria

Um outro exemplo que também pode ser interessante é a ilustração de uma agulha. Uma agulha ou um alfinete ilustrado revela um dia com menos tempo disponível. Por outro lado, um selo postal já traduz um dia com bastante tempo livre. Por vezes, alguns selos eram de tal maneira detalhados que necessitavam de um dia inteiro para serem ilustrados. O máximo, talvez, tenham sido cerca de 8 horas seguidas dedicadas apenas a uma ilustração.



Figura 99 - 1 fevereiro 2016



Figura 100 - 1 maio 2016⁵⁹

No entanto, outro exemplo que não pode passar como despercebido refere-se às pessoas. As pessoas mais próximas ou as pessoas em redor acabaram por se identificar e envolver, de uma forma inesperada, com o projeto Ilustração do Dia. Na verdade, os objetos ilustrados são de carácter pessoal mas, como já tínhamos mencionado, também são comuns às nossas rotinas. Algumas pessoas memorizaram de tal maneira esta procura incontável por coisas tão insignificantes que chegaram mesmo a guardar imensos objetos apenas com o intuito de serem ilustrados. Neste momento, o ensaio visual passou a adquirir novas formas e novas perspetivas.

2.3. Conclusão Parcial

A realização deste projeto visual permitiu entender o quão importante é, nomeadamente, estruturar as ideias e os objetivos pretendidos de modo a evitar adversidades e a definir um tempo para o desenvolvimento de cada tarefa, criar uma metodologia de trabalho para determinar o objeto de estudo e, assim, elaborar uma pesquisa visual adequada e coerente. Na verdade, a pesquisa visual desenvolvida no âmbito deste projeto revelou ser um momento bastante pertinente e satisfatório, pois, possibilitou conciliar investigação com inspiração.

⁵⁹ Fonte: Autoria Própria

Na concepção do ensaio visual prático, este verificou e ultrapassou diversas fases. Ou seja, este foi um projeto que tal como qualquer outro projeto de ilustração ou de outra área atravessou diferentes etapas e sofreu sucessivas alterações. É de voltar a sublinhar que a ideia principal deste projeto era realizar uma ilustração por dia ao longo de uma série de dias definidos. Consequentemente, as horas contínuas de trabalho de dia para dia acumularam de modo semelhante. E, desta forma, os resultados só poderiam ser notórios.

A prática constante do desenho, por exemplo, permite-nos confirmar que existiu uma evolução evidente no sentido da linguagem e da técnica utilizada nas próprias ilustrações. A habilidade no uso de grafites de grandes durezas, a aplicação minuciosa das cores e a prontidão com que os desenhos eram realizados foram alguns dos efeitos positivos que se fizeram sentir com o decorrer do tempo. Como este também é um projeto sobre os sentidos, a facilidade e a capacidade de observação foi outro dos efeitos favoráveis que se destacou com a reprodução dos objetos ilustrados.

Por sua vez, o modo como os objetos e as ilustrações introduziram a abordagem à narrativa foi, igualmente, algo com o qual não contávamos. A forma como as ilustrações se começaram a interligar e a comunicar entre si através da sintonia das cores, dos formatos, dos tamanhos, dos pormenores ou até do registo das suas respetivas datas, foi algo totalmente inesperado. Além disso, com o passar dos dias, as ilustrações absorviam cada vez mais histórias para guardar e para contar tornando, deste modo, o ensaio visual numa narrativa inteiramente surpreendente.

Podemos constatar que este foi um projeto que serviu para explorar a fundo a área da ilustração bem como a sua relação direta com o conceito de narrativa. Na realidade, a ilustração é uma ferramenta valiosa que nos permite criar os mais variados tipos de narrativas desde as mais superficiais às mais profundas.

De resto, ficou o desejo de dar continuidade às ilustrações diárias até ao último dia do ano 2016 e atingir, assim, um total de 366 dias ilustrados.

Conclusão

Chegada a esta fase, e considerando o percurso deste relatório de projeto, podemos constatar, em última instância, que foi um processo de aprendizagem e conhecimento bastante enriquecedor. Ao longo do seu desenvolvimento, procurou-se explicar, de forma ordenada e coerente, o método de pesquisa aplicado, a seleção e análise de conteúdos bem como todo o processo de trabalho utilizado no projeto desenvolvido.

Comprovou-se que as ferramentas utilizadas para responder aos objetivos traçados desde o princípio deste trajeto foram cruciais e indispensáveis para o aumento tanto do conhecimento teórico como do prático. Na verdade, a necessidade de reunir e distinguir informação de caráter teórico e prático foi, desde o início, determinante para a realização do relatório e do projeto proposto na medida em que aumentou determinados conhecimentos e apurou algumas competências.

Na primeira parte deste relatório de projeto, foi apresentada a questão principal à qual se pretendia responder sobre “o que é uma ilustração?”. Por sua vez, a resposta que se tencionava dar a esta pergunta era, substancialmente, uma resposta de caráter prático, alcançada através da produção da pesquisa visual na área da ilustração e, ainda, da realização do projeto Ilustração do Dia. Além da pesquisa visual ter favorecido uma maior percepção daquilo que é ou, melhor dizendo, daquilo que pode ser uma ilustração, também aumentou o entendimento daquelas que são as possibilidades da sua linguagem. A este propósito António Franco Alexandre afirma que:

“À pergunta “o que é uma ilustração?” respondemos as mais das vezes sem hesitação. Isso não significa que não estejamos a empregar toda uma série de parâmetros e conscientes formas de interpretar aquilo que se vê. Vemos uma relação ontológica entre a imagem e aquilo com se enleia, uma associação a uma história particular e a uma situação ampla. A ilustração é um modo de tradução, de transposição, de *re-logicização*. Esta não é, de forma alguma, uma resposta completa. Mas para lá caminhamos.”⁶⁰

Uma outra questão fundamental que se colocou na primeira parte do relatório de projeto e a qual também se procurou responder, igualmente, de uma forma experimental foi “o que é um projeto de ilustração?”. Mais uma vez, obtemos algumas respostas através da pesquisa

⁶⁰ Fonte: <http://lerbd.blogspot.pt/2010/04/re-o-que-e-uma-ilustracao.html>

visual que se realizou e, principalmente, do projeto de ilustração que surgiu. Neste caso, e como já seria de se esperar, o projeto desenvolvido foi imprescindível para uma maior e melhor compreensão daquilo que pode ser um projeto sobre ilustração.

No entanto, não queremos com isto distanciarmo-nos ou desvalorizar a componente teórica. Pelo contrário, a parte teórica desenvolvida no âmbito do relatório de projeto foi, do mesmo modo, importante e apropriada na medida em que nos aproximou ou colocou-nos a pouca distância da parte prática. E, além disso, possibilitou-nos um melhor entendimento da relação necessária entre ideia e experimentação.

Evidentemente, após a realização deste relatório e a criação do respetivo projeto, era inevitável não adquirir uma nova visão, uma visão mais objetiva e enriquecedora sobre as coisas e, até mesmo, sobre nós sujeitos. Devemos sempre encarar as propostas que nos surgem com atitude, devemos também entregarmo-nos por completo aos trabalhos e projetos que realizamos, pois, só assim atingimos resultados verdadeiramente positivos. E, tal como diz um provérbio português, *Se é para fazer, que seja bem feito*.

Em relação ao projeto Ilustração do Dia, e como 2017 está próximo, a ideia é continuar a reproduzir este género de ilustrações diárias e contínuas, minuciosas e detalhadas, de forma a amadurecer e a estender o percurso pessoal dentro deste território. Na verdade, existe uma leve sensação que este ensaio visual foi só o principiar de alguma coisa maior que estará para vir. E, esperemos que esta sensação não nos engane. Atribuir novos significados a fragmentos da nossa rotina diária através do estudo e registo do mesmos e, ainda, o conceito de criar uma narrativa a longo prazo é deveras entusiasmante e incentivador. Não só é uma forma de permanecer produtivo e continuar a fazer o trabalho como, também, ajuda a afastar possíveis dúvidas ou inseguranças que possam surgir durante o percurso de um ilustrador.

De um modo geral, esta experiência revelou ser, sem dúvida alguma, uma mais-valia e um grande impulso para os dias que se avizinham. É gratificante confirmar que os objetivos traçados foram cumpridos e que todos em redor desempenharam um papel fundamental proporcionando um maior dinamismo e entusiasmo, incentivo e dedicação, ânimo e paciência e, principalmente, por acreditarem que a troca e partilha ajudam-nos a crescer sempre enquanto pessoas.

Porém, podemos considerar que faltou nesta viagem ou, pelo menos, falta partilhar todo o trabalho reproduzido com outros ilustradores, estudiosos, interessados ou simplesmente apreciadores de ilustração. De futuro, o desafio será encontrar um espaço físico e construir um espaço virtual dedicado apenas à apresentação das 182 ilustrações finais.

Finalmente, resta-nos encerrar esta etapa tão enriquecedora e que servirá de veículo para o percurso profissional que se irá seguir uma vez que, de agora em diante, traçará novos horizontes e abrirá novos caminhos sempre em direção à vontade de querer continuar, progredir e alcançar melhores resultados.

Referências Bibliográficas

Livros

BARTHES, Roland (2014). *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.

GIL, Isabel (2011). *Literacia Visual. Estudos sobre a Inquietude das Imagens*. Lisboa: Edições 70.

PESSOA, Fernando (2015). *Livro do Desassossego*. 7ª edição. Porto: Assírio & Alvim.

SPROCCATI, Sandro (2009). *Guia de História da Arte*. 6ª edição. Lisboa: Editorial Presença.

(2015) *Dicionário da Língua Portuguesa*. Porto: Porto Editora.

Documentos Online

ANTUNES, Ricardo (2011). “Guia do Ilustrador”. [<http://ilustracaodeideias.com.br/ilustração/guia-ilustrador-ricardo-antunes/>] Acedido em 2016.

BISMARCK, Mário (2004). “Contornando a Origem do Desenho”. [<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/79706/2/118996.pdf>] Acedido em 2016.

BISMARCK, Mário (2005). “Desenho e aprendizagem”. [<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/19061/2/5469.pdf>] Acedido em 2016.

GROVE, Jaleen (s/d). “Evaluating Illustration Aesthetically”. [http://www.jaleengrove.com/papers/Grove_Evaluating_Illo.pdf] Acedido em 2016.

KANT, Immanuel (s/d). “Resposta à pergunta: O que é o Iluminismo?”. [http://www.lusosofia.net/textos/kant_o_iluminismo_1784.pdf] Acedido em 2016.

KIRSH, David (s/d). “Why Illustrations aid understanding”. [<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.124.5322&rep=rep1&type=pdf>] Acedido em 2016.

Sítios Web

A128 - A Documentary About Illustration (Acedido em 2016)

[<https://www.youtube.com/watch?v=x-MGez4DTBU>]

Conversas Com (Acedido em 2016)

[<http://www.conversascom.com/>]

Creators Vancouver (Acedido em 2016)

[<http://creatorsvancouver.com/>]

Dicionário Online de Português (Acedido em 2016)

[<https://www.dicio.com.br/>]

Fanzines (Acedido em 2016)

[<http://fanzines.tumblr.com/>]

Galeria Dama Aflita (Acedido em 2016)

[<http://www.damaaflita.com/>]

Janice Wu (Acedido em 2016)

[<http://janice-wu.com/>]

Joana Estrela (Acedido em 2016)

[<http://joanaestrela.tumblr.com/>]

Lara Luís on Behance (Acedido em 2016)

[https://www.behance.net/lara_luis/]

Ler BD (Acedido em 2016)

[<http://lerbd.blogspot.pt/>]

Lorraine Loots (Acedido em 2016)

[<http://lorraineloots.com/>]

Mariana Miserável on Behance (Acedido em 2016)

[<https://www.behance.net/marianaamiseravel>]

Miniature Calendar (Acedido em 2016)
[<http://miniature-calendar.com/>]

Ó! Galeria (Acedido em 2016)
[<http://www.ogaleria.com/>]

Orfeu Negro (Acedido em 2016)
[<http://orfeu-negro.myshopify.com/>]

Paintings For Ants (Acedido em 2016)
[<http://paintingsforants.tumblr.com/>]

Plana (Acedido em 2016)
[<http://planapress.org/>]

Planeta Tangeria (Acedido em 2016)
[<http://www.planetatangerina.com/pt>]

Sayswastedrita (Acedido em 2016)
[<http://says.wastedrita.com/>]

The Ressabiator (Acedido em 2016)
[<https://ressabiator.wordpress.com/>]

Tina Siuda (Acedido em 2016)
[<http://tinasiuda.com/>]

Tinta da China (Acedido em 2016)
[<http://www.tintadachina.pt/>]

Anexo

